



Основан в 1996 году

АПРЕЛЬ

Всем привет!

Сначала я хотел попросить арт-директора сочинить значок «эксклюзив» и повесить его на обложке рядом с названием игры Grand Theft Auto IV. Потом, немного подумав, понял, что тогда «эксклюзив» придется вешать еще и на выносы о поездке в аниме-студию и вечеринке с Уиллом Райтом. А это уже, согласитесь, перебор. В условиях, когда в России существует только один журнал о компьютерных и видеоиграх (именно его вы и держите в руках; другие стали преданьем старины глубокой или не очень), козырять уникальностью материалов как-то даже и несолидно. И все же текст о Grand Theft Auto IV необычен даже по меркам «Страны Игр». Впервые на демонстрацию финальной версии игры такого масштаба приглашают российский журнал. Это свидетельство того, что вы, наши читатели, важны и ценны для крупнейших зарубежных издателей. С некоторых пор компании Take-Two, Electronic Arts, Sega, Konami, THQ, Midway просто мечтают о том, чтобы вы как можно раньше узнали об их играх. И выбирают для этого наше издание – как наиболее подготовленное, авторитетное и при этом мультиплатформенное. Например, в середине апреля в Париже Konami представит финальную версию Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Наш корреспондент будет три дня проходить ее, прямо на месте общаясь с разработчиками игры, включая (если, тьфу-тьфу-тьфу, не случится птичьего гриппа) Хидео Кодзиму. Несколько лет назад приглашение на такое мероприятие пришлось бы выпрашивать, теряя время и нервы, сейчас же в «Страну Игр» они приходят автоматически – только успевай бегать в посольства за визами. Впрочем, мы не собираемся зависеть от маркетинговых планов наших партнеров и при необходимости сами съездим к ним в гости. В этом году мы планируем устроить второй масштабный тур по японским студиям (первый, напомню, прошел в марте 2006 – тогда мы посетили девять компаний). Заглянем и в другие страны, где умеют делать хорошие игры. Не забудем и Россию – специально для геймеров-патриотов и будущих разработчиков на диск к этому номеру выложена видеоэкскурсия по московской студии .dat.

Уже двенадцать лет наш журнал рассказывает вам об играх как части современной массовой культуры. За это время и отечественная, и мировая индустрия электронных развлечений сильно изменились. В чем-то – к лучшему, в чем-то – не очень. Однако подготовить по-настоящему хороший материал для русского журнала об играх в 1996 году было гораздо сложнее, чем в 2008-м. Я пробовал и тогда, и сейчас, поэтому знаю, в чем разница. И добились этого, в первую очередь, вы, российские поклонники компьютерных и видеоигр. Спасибо.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

Константин Говорун Наталья Одинцова Илья Ченцов Артем Шорохов Степан Чечулин Вера Серпова Игорь Сонин Сергей Долинский Юпия Соболева Хайди Кемпс Юлия Минаева Алексей Беспалько Антон Большаков Евгений Попов

wren@gameland.ru odintsova@gameland.ru chen@gameland.ru cg@gameland.ru tomba@gameland.ru serpova@gameland.ru igor.sonin@gameland.ru dolser@gameland.ru soboleva@gameland.ru

minaeva@gameland.ru bespalko@gameland.ru bolshakov@gameland.ru popov.e@gameland.ru

главный редактор зам. главного редактора старший редактор раздела РС-игр редактор раздела видеоигр выпускающий редактор редактор раздела РС-игр редактор рубрики «Банзай!» редактор рубрики «Онлайн» лит.редактор/корректор корреспондент в США редактор раздела «Культура» редактор рубрик «Ретро» и «Аркада» редактор раздела «Железо» инженер тестовой лаборатории

Виктор Бардовский Александр Устинов Денис Никишин Александр Солярский Юрий Пашолок

bardovsky@gameland.ru hh@gameland.ru spaceman@gameland.ru solvarskvi@gameland.ru disk@gameland.ru

выпускающий редактор ответственный редактор монтажер редактор

Алик Вайнер Олеся Дмитриева Линара Шаймарланова ... Сергей Цилюрик

alik@gameland.ru dmitrieva.o@gameland.ru shaimardanova@gameland.ru td@gameland.ru

арт-директор дизайнер верстальник бильд-редактор

АЛМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина

levoshina@gameland.ru

руководитель проектов игровой группы

GAMELAND ONLINE

Михаип Разумкин Алексей Бутрин Сергей Агаджанов razum@gameland.ru butrin@gameland.ru agadzhanov@gameland.ru

руководитель проекта главный редактор gameland.ru веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский Лилия Стрекнева Евгения Горячева Ольга Емельянцева Оксана Алехина Александр Белов Максим Соболев Марья Алексеева

romanovski@gameland.ru strekneva@gameland.ru goryacheva@gameland.ru olgaeml@gameland.ru alekhina@gameland.ru belov@gameland.ru sobolev@gameland.ru alekseeva@gameland.ru

руководитель отдела директор корпоративного отдела менеджер менеджер менеджер менеджер менеджер трафик-менелжер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Анлрей Степанов Марина Гончарова Татьяна Кошелева

andrev@gameland.ru goncharova@gameland.ru kosheleva@gameland.ru

оптовое распространение подписка региональное розничное распространение (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефоны: Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова

nahalova@gameland.ru

менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

000 «Гейм Лэнд» Дмитрий Агарунов Лавил Шостак Паша Романовский Михаил Степанов Анастасия Леонова Дмитрий Плющев Дмитрий Ладыженский Дмитрий Донской

dmitri@gameland.ru shostak@gameland.ru romanovski@gameland.ru stepanovm@gameland.ru leonova@gameland.ru pluschev@gameland.ru ladyzhenskiy@gameland.ru

учредитель и издатель генеральный директор управляющий директор директор по развитию директор по персоналу финансовый директор руководитель игровой группы редакционный директор основатель журнала

Dmitry Pluschev Dmitri Agarunov

pluschev@gameland.ru

publisher

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: F-mail:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Типография:

Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629 OY «ScanWeb», Korialankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав





НОВОСТИ	
BioShock 2 – быть!	8
Mass Effect 2 доберется до PC, но не сразу	8
Первые подробности о The Sims 3	10 10
Guitar Hero на карманной консоли Nintendo Add-on gля Lost Planet	11
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16
TEMA HOMEPA	
Grand Theft Auto IV	18
Игры в разрабо	отке
ИНТЕРВЬЮ	
Disciples III	26
	20
РЕПОРТАЖ	
The Bourne Conspiracy	38
В РАЗРАБОТКЕ	
Mirror's Edge	32
Stargate Worlds	34
Pure	36
Just Cause 2	44
This is Vegas	48
The Abbey	50
LEGO Batman	52
Аналит	ика
СЛОВО КОМАНДЫ	
Хит-парад редакции	54
Слово команды	55
<u>АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ</u>	
Гостевая колонка (Сте Пикфорд)	56 58
Sleeping Awake Электрическая культурология	60
Гостевая колонка (Дмитрий Злотницкий)	62
Гостевая колонка (Олег Доброштан)	64
COEU	
UIIEU	
Кризис реализма в военных играх	66
РЕПОРТАЖ	
Вечер с Уиллом Райтом	70
WITEDDLIA	
MHIELROM	7.
Ричард Гэрриотт Стефан Лампинен (Microsoft)	74 78
стефап Лампинен (глиозоп)	/0

Frontlines: Fuel of War	92
0530P	
Army of Two	98
Кросс-обзор	100
Universe at War: Earth Assault	102
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	106
Napoleon's Campaigns	108
Петька VIII: Покорение Рима	110
Lost: The Video Game	112
Pirates of the Burning Sea	114
Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm	116
Pokemon Diamond & Pokemon: Battle Revolution	118
Шерлок Холмс против Арсена Люпена	120
Warhammer 40,000: Squad Command	122
РЕПОРТАЖ	
Asus Winter Cup	124
ДАЙДЖЕСТ	
Обзор локализаций и русскоязычных новинок	126
ADIZA ELI	
АРКАДЫ	
Клуб любителей игровых автоматов	130
OU TAŬU	
ОНЛАЙН	
Новости MMORPG	132
ММО-колонка	134
Live Network Channel	136
Новости Сети	138
Блогосфера	144
WETER	
ЖЕЛЕЗО	
Новости	146
Большой тест: Тестирование чипсетов от AMD	148
Мат. часть: HDMI	152
Мини-тесты	154
DETDO	
PETPO PETPO	
Платформа номера	156
Лучшие игры прошлых лет	157
Ретроколонка	158
НА СТЫКЕ КУЛЬТУР	
	163
Widescreen	162
Банзай!	164
Bookshelf	176
Кросс-формат	178
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»	
	183
Многабукафф	.05
Многабукафф Обратная связь	184
Многабукафф Обратная связь Подробное содержание дискового приложения	184 190
Многабукафф Обратная связь	184

ТТОИЧЧЕТ ДЧАРИЧ

ИНТЕРВЬЮ

ИЗ ЛОРДОВ — В ГЕНЕРАЛЫ, ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ — В КОСМОНАВТЫ!



ВЕЧЕР С УИЛЛОМ РАЙТОМ

РЕПОРТАЖ

ИЗ ЧЕГО СОСТОЯТ ИДЕАЛЬНЫЕ ВЫМЫШЛЕННЫЕ МИРЫ?



КРИЗИС РЕАЛИЗМА В ВОЕННЫХ ИГРАХ

СПЕЦ

ЕСТЬ ЛИ ХИТПОЙНТЫ У ТАНКА?



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Новый диск»	
Soft Club	47, 59, 4 обл
«1C»	31, 37, 51, 57, 61, 73, 42-43
«Руссобит»	77, 81, 101, 96-97
«Акелла»	3, 5, 7, 2 обл
Gamepark	15
MSI	13
«Бука»	65

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Toshiba	
Доктор дизель	25
Blade	63
Samsung	9
Voxtel	159
Total Football	109
Gamepost	117,181, 195
Mail.ru	169

82

88

Обзоры игр

«РМ-телеком»	
Ред подписка	161
Gameland.ru	129
Maxi Tuning	187
«Хитзона»	189
Gameland.tv	173
ICQ TV	3 обл:
Darg Rasing	135

Condemned 2





ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

THE BOURNE CONSPIRACY

РЕПОРТАЖ

КИНЕМАТОГРАФИЧНЫЕ ШПИОНСКИЕ ПОХОЖДЕНИЯ



CONDEMNED 2

YNT!

КАК СХОДЯТ С УМА. ГЛАВА ВТОРАЯ.



ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

YUT!

СТЕФАН ЛАМПИНЕН (MICROSOFT)

ИНТЕРВЬЮ

ЧТО ЖДЕТ РОССИЮ ЧЕРЕЗ ДВА ГОДА?



Command & Conquer 3: Kane's Wrath Damnation 46 Disciples III Frontlines: Fuel of War Just Cause 2 LEGO Batman Lost: The Video Game Making History: Передел мира Mirror's Edge 32 Napoleon's Campaigns 108 Pirates of the Burning Sea Pure Stargate Worlds The Abbey The Sims 3 10 This is Vegas 48 Universe at War: Earth Assault Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm 102 116 Барби в Нью-Йорке Заговор падших ангелов: Dangerous Heaven 126 Клеопатра: Судьба царицы Красная шапочка. Математика для дошкольников Периметр. Золотое издание Петка VIII: Покорение Рима Провинциальный игрок 3 Рыбы-суперсыщики 2 Стритрейсеры 128 Шерлок Холмс против Арсена Люпена PS2 LEGO Batman PS3 Army of Two Condemned 2 Damnation Grand Theft Auto IV

52 112 Lost: The Video Game 36 The Bourne Conspiracy 38 This is Vegas 48 Chibi-Robo: Park Patrol Guitar Hero: On Tour LEGO Batman 52 Pokemon Diamond 117 Warhammer 40,000: Squad Command 122

Just Cause 2

LEGO Batman

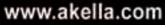
Warhammer 40,000: Squad Command 122

LEGO Batman Pokemon: Battle Revolution 118 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

XBOX 360 Army of Two Condemned 2 82, 86 46 92 Damnation Frontlines: Fuel of War Grand Theft Auto IV 18 44 Just Cause 2 52 LEGO Batman 112 Lost: The Video Game 36 The Bourne Conspiracy 38 This is Vegas Universe at War: Earth Assault 102













C 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserve се авторские имущественные права на перфитории России. СНГ и страи Балтии. Непеатильное колифования простедуето Тех. подвержки: (496) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с достаконой www.cdgarnes. Отговия продами. Москва. (495)363-46-14, nataly@cdnavigatov.nz. Самит-Вепербург, (812)252-49-65, skella@msgbox.s Ростов-на-Дону. (863)250-78-42, akellarostov@saanet.nz. Новосибарок. 163)227-74-66, akellanak@akella.com.

Представитель на Украине «"Mynumpeig" - www.multitrade.com ца

Филиал DOD "Therit Hawardrops" в Самит Летербурге (дастрибьягорское подраздотнике
выможни "August Devember у м. Малиала Гологора, аз у городина (311) 252-254-55



ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

наш подход

Игры – во всяком случае, некоторые - можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для РС, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки - это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с РС и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой. мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action. fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научнофантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, rge на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ



















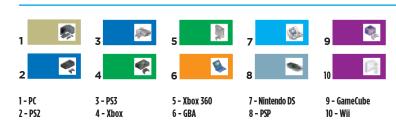


ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

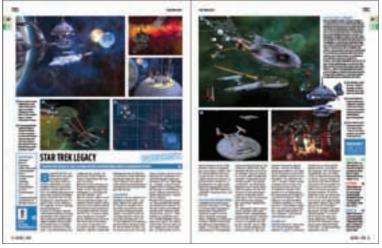
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ













AKELLA





🔼 Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

A кционеры Take-Two по-прежнему не готовы прода-вать Electronic Arts свою компанию: убеждены, что сумма недостаточна и другие потенциальные покупатели могут предложить и больше. Аналитики качают головой и предрекают: даже после выхода Grand Theft Auto IV издательство не добьется лучшей цены. А если вдруг игра окажется менее успешной, чем ожидается (по прогнозам, разойдется 9 млн копий), продаваться придется и вовсе совсем задешево. Им вторит руководство Pandemic Studios (которую в недавнем прошлом тоже купила ЕА) – дескать, их творчеству боссы из ЕА своими глупыми придирками никак не мешают. Раньше, как признают в ЕА, такое могло быть, а в последние годы все изменилось - никакого вмешательства в процесс разработки. Творите на здоровье. Увы, в ответ на все уговоры Take-Two лишь анонсировала BioShock 2 – как доказательство, что Grand Theft Balia отоблюка 2— как доказательной (хоть и самый цен-ный) актив компании. А еще на горизонте маячит но-вая часть Civilization Сида Мейера. Кстати, другая компания, которая образовалась как

раз с помощью слияния, неожиданно столкнулась с финансовыми неурядицами. Гигант Sega Sammy, получающий огромные доходы от игорного бизнеса Sammy, вдруг оказался в минусе и начал сокращать персонал и закрывать аркадные залы. От чистой прибыли в \$700 млн в прошлом году компания докатилась до убытков в \$240 млн в текущем. Пришлось сокращать расходы. Так, в феврале было закрыто подразделение Sammy Europe (занимавшееся как раз аркадными автоматами), а в конце марта - Sega Korea. Впрочем, как мы уже писали в «Стране Игр», на нормальные консольные игры в Sega Sammy денег пока выделяется предостаточно. Например, на ту же Alpha Protocol от Obsidian Entertainment, о которой вы прочитаете далее, в основной части раздела «Новости».

И, наконец, самая важная (для наших геймеров) новость – российское отделение Microsoft официально снижает цены на свои игры для Xbox 360. Не так сильно, как вам хотелось бы, но, по крайней мере, диких накруток больше не будет. Подробности — далее. Напоминаем также, что в ближайшие месяцы выйдет сразу несколько очень важных проектов. 29 апреля в продажу поступает Grand Theft Auto IV (читайте тему номера), а 12 июня – Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Обе даты точные и окончательные. Обе игры поступают в продажу одновременно во всем мире.







КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВРЕМЕННЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ

MASS EFFECT 2 ДОБЕРЕТСЯ ДО РС, НО НЕ СРАЗУ.

Mass Effect 2 находится в разработке и выйдет сперва только для Хьох 360, но чуть позже перекочует и на другие платформы. Слухи, что второй и третий выпуски ролевой космооперы от BioWare консолью от Microsoft не ограничатся, появились сразу же после того, как Electronic Arts в январе купила BioWare, разработчика Mass Effect, а теперь масла в огонь подлил и старший менеджер BioWare, Мэтт Этвуд. «Я уверен, что, по крайней мере, какое-то время во вторую часть можно будет сыграть исключительно на Xbox 360», — заявил он, но добавил, что у варианта для РС есть очень неплохой шанс появиться на свет.



ШОК С ПРОДОЛЖЕНИЕМ



BIOSHOCK 2 - БЫТЬ!

Take-Two анонсировала продолжение шутера BioShock, который в «СИ» был признан лучшим в жанре за 2007 год. Чем нас удивит вторая часть и отыщется ли в ней место для «сестричек» и Big Daddy, пока не известно. Разработкой займется не Irrational (авторы предыдущей части), а внутренняя студия издательства, но главного это не из-

менит: ведущий дизайнер оригинальной игры, Кен Левин (Ken Levine), приложит руку к сиквелу. Приблизительная дата выхода потенциального блокбастера – октябрь 2009 года.

«НУНЧАК» ВЗАМЕН



СОЗДАТЕЛИ АСЕ СОМВАТ ОБРАТИЛИ BHUMAHUE HA WII.

Компания Namco Bandai не выпускает игры сериала Ace Combat на Wii, но оставлять без авиасимуляторов приверженцев «большой N» не намерена: уже в этом августе в Японии появится Sky Crawlers для «семейной» консоли Nintendo. События в нем развиваются в альтернативной реаль-

ности времен Второй мировой войны. Жителям Страны восходящего солнца вселенная Sky Crawlers хорошо знакома по одноименной серии новелл, которые больше нигде не издавались; кроме того, Мамору Осии, автор Ghost in the Shell, создает по их мотивам полнометражный мультфильм под тем же названием (ожидается, что на экраны он выйдет в этом году). Повторять романы или анимационную ленту, игра, впрочем, не будет – для нее напишут собственный сценарий. Разработкой Sky Crawlers занимаются те же люди, что стоят за Ace Combat. Разумеется, возможности Wii будут использованы по полной: Wii-mote исполнит роль РУД (рычага управления двигателем), а «нунчак» - штурвала.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

The Guild 2 в этом сентябре обзаведется add-on'оном, кото-

рый будет озаглавлен Venezia. Нас ждут гондолы, карнавалы и узкие улочки города, не менее чем Париж, окутанного романтическим ореолом

Paradox Interactive уже в июне этого года

отправит на прилавки сборник симулято-DOB Trainz: The Complete Collection. В него войgyt Trainz Railroad Simulator 2006, Trainz Routes 1, 2, 3 u 4, Trainz Railroad Simulator 2004, Trainz Ultimate Collection







СИКВЕЛ ВЗАМЕН ДОПОЛНЕНИЯ

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ THE SIMS 3.

axis и EA наконец раскрыли карты и рассказали, что нового преподнесет The Sims 3. Самое Махія и ЕА наконец раскрыли карты и рассказали, это повые проподност по описы предоставляли лишь несколько характеристик а-ля «ленивый-активный», «грязнуля-чистюля», между которыми мы распределяли очки. Такой подход, конечно, был весьма ограничен и не позволял создать яркие, индивидуальные образы. Теперь все иначе: для каждого человечка мы выбираем пять черт характера из примерно восьмидесяти возможных (кокетливый, мечтательный, вороватый, педантичный, параноидальный, гениальный, храбрый, неуклюжий, болтливый...). Если призадуматься, у любого человека можно отыскать пять свойств, чтобы довольно точно описать его, - недаром в Maxis обещают «более 700 миллионов уникальных героев».

Впрочем, сразу задаешься вопросом: насколько полезным окажется нововведение? Какая разница, что за комплексы у сима, если его кругозор ограничивается кухней и туалетом?

Как обещают продюсеры, в Sims 3 геймеров избавят от необходимости постоянно таращиться на всевозможные индикаторы, вроде датчиков голода и состояния мочевого пузыря. Их заменят некоей «системой настроений» (moodlet system), которая позволит меньше беспокоиться о мелочах и больше задумываться о том, какой образ жизни должен вести виртуальный подопечный. Симсы, наконец, смогут ходить куда и когда захотят. Район, где они обитают, – больше не набор отрезанных друг от друга локаций, а одна большая карта, по которой можно свободно гулять. Кроме того, если вы взяли под опеку одну семью, время для их соседей не остановится – они также будут работать, есть и делать покупки одновременно с вашими героями.

Генератор облика персонажей обещает стать еще богаче на «запчасти», заодно, на радость любителям перекраивать интерьеры, разрешат менять обивку самого завалящего кресла, подбирать шторы в тон мебели – одним словом, воплощать самые безумные дизайнерские идеи. Выход The Sims 3 намечен на следующий год, а в списке целевых платформ значится лишь РС.

ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ DS ПРЕВРАЩАЕТСЯ... В ГИТАРУ

GUITAR HERO НА КАРМАННОЙ КОНСОЛИ NINTENDO.

A ctivision объявила, что не в самом отдаленном буду-щем преподнесет нам Guitar Hero: On Tour для DS. Раз-работка поручена студии Vicarious Visions, которая уже занималась «карманными» выпусками сериалов Tony Hawk и Spider-Man, а также Wii-версией Guitar Hero III: Legends of Rock. Думаете, периферийным устройствам придется помахать ручкой? Вовсе нет: специально для Guitar Hero: On Tour выйдет «гриф» с четырьмя кнопками. Подсоединяться к «двухэкраннику» он будет через GBA-порт. Стилус исполнит роль медиатора: им предстоит дергать струны, по-казанные на тач-скрине (DS кладется «на бочок»), при этом зажимая нужные кнопки на «грифе». Сейчас точно извес-тно лишь о двух режимах: сетевом (кооперативный и со-ревновательный) и Career Mode. Кроме того, нам обещано шесть персонажей-гитаристов, более 20 песен и поддержка микрофона.









ADD-ON ДЛЯ LOST PLANET

А МЫ ТУТ ПЛЮШКАМИ БАЛУЕМСЯ...

C арсот объявила, что 27 мая в продажу в США поступит Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition в версиях для РС и Xbox 360 (о PS3 ни слуху ни духу). В сущности, это все та же Lost Planet с несколькими свежими прибамбасами. Во-первых, теперь можно переключаться в режим от первого лица, хотя и не без усилий. Отдельной кнопки не предусмотрено: надо зайти в меню и все сделать вручную. Во-вторых, для сетевых побоищ добавится восемь новых пушек, четыре персонажа и четыре карты.

В-третьих, в одиночной кампании появится три новых режима. Trial Battle Mode предлагает пять поединков с боссами подряд. Выбор каждого последующего противника зависит от того, как быстро вы управитесь с предыдущим. В Score Attack за всякого противника вы получите определенное количество очков, составляя длинные комбо-цепочки. Самый развеселый режим – это, конечно же, Off Limit Mode. Геймерский бог даст нам неограниченный боезапас, увеличит скорость персонажа и силу оружия. Да что там, даже сделает так, чтобы ракетницы не нужно было перезаряжать. Правда, использовать этот режим удастся исключительно на уже пройденных уровнях.

В-четвертых, игру снабдят (вот совпадение) четырьмя новыми режимами для сети. В Akrid Hunter один или несколько игроков становятся акридами, медленными, неповоротливыми, но необычайно сильными. Все остальные охотятся на исполина. Попасть по людям сложно – больно уж проворные, – но одного удара достаточно. Будут и два варианта capture the flag с яйцами акрид вместо знамени. В режиме VS Annihilator каждая команда стремится уничтожить VS (Vital Suit) противников, защищая при этом свой.

Наконец, разработчики Lost Planet: Colonies обещают кроссплатформенные поединки для владельцев PC и Xbox 360

АГЕНТ ПРОТИВ ЦРУ

АНОНС ШПИОНСКОЙ ACTION-RPG.

Komпaния Obsidian Entertainment, автор KOTOR 2 и Neverwinter Nights 2, взя-лась за разработку новой action/RPG Alpha Protocol. На этот раз Obsidian Entertainment не будет донашивать ботинки за BioWare и предложит нам оригиналь-ный проект. Главный герой – Майкл Тортон, бывший ЦРУ шник, который пустился ныи проект. главный герои — Маикл Тортон, бывшии ЦРУ шник, который пустился в бега. У него превосходные шпионские навыки и чемодан хай-тек-игрушек. Разра-ботчики обещают «практически безграничный мир» и боевую систему, которая напомнит о Mass Effect и Uncharted: Drake's Fortune. «Мы задействуем самые передовые технологии и воплотим в Alpha Protocol ряд свежих задумок, которые до сих пор не использовались в играх жанра RPG», — заявил глава Obsidian Фергус Урхарт. Сразу возникает вопрос — чем нас еще не успели удивить ролевые хиты? Alpha Protocol выходит на PC, PS3 и Xbox 360 весной следующего года.



Наслаждайтесь высоким разрешением

R3650-T2D512

R3650-T2D5|2/D3



- Управляется графическим процессором ATI Radeon HD 3650
- Унифицированная суперскалярная шейдерная архитектура
- Технология ATI Avivo HD Мульти-GPU технология CrossFireX
- Полная поддержка DirectX 10.1 Shader Model 4.1



- Управляется графическим процессором ATI Radeon HD 3650
- Унифицированная суперскалярная шейдерная архитектура

- Технология ATI Avivo HD
 Мульти-GPU технология CrossFireX
 Полная поддержка DirectX 10.1
 Shader Model 4.1

www.microstar.ru



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НЕЗНАЙКА НА ЛУНЕ

RENEGADE KID CEPACHBAET MACKN.

В одном из предыдущих выпусков новостей мы рассказывали, что Renegade Kid, компания-разработчик шутера от первого лица Dementium: The Ward, занята следующей игрой для DS под кодовым именем Project M. Теперь же выяснилось: новый экшн для двухэкранного хэндхелда будет зваться Moon. Согласно сюжету, в 2058 ученые обнаружат в недрах Луны цивилизацию инопланетян. Вряд ли встреча с ними напомнит увеселительную прогулку: нас ожидают самые холодные и темные уголки спутника Земли.



СИД МЕЙЕР ХИТЕР НА ВЫДУМКИ

CETEBASI MIPA CIVILIZATION REVOLUTION.

Стало известно, что основное внимание создатели Civilization Revolution для Xbox 360, PS3 и DS уделят именно сетевому режиму. Предусмотрено несколько различных способов схлестнуться в ожесточенных боях с живыми игроками. Но ведь так утомительно ждать когда соперник (а то и несколько) закончат действовать. Авторы нашли своеобразное решение: после того, как кто-нибудь сделает первый ход, остальным участникам отводится полторы минуты, чтобы раздать приказы



СЕНСАЦИОННАЯ НОВОСТЬ!

ГОТОВИТСЯ НЕНАЗВАННАЯ ИГРА ПО НЕНАЗВАННОМУ ФИЛЬМУ.

Game Republic (разработчик Folklore и двух частей Genji) и Brash Entertainment (издатель таких игр как Alvin and the Chipmunks, Jumper: Griffin's Story и Saw: The Videogame) объявили, что вовсю трудятся над засекреченным пока проектом для PS3 и Xbox 360: игровым воплощением «популярного голливудского фильма». Из пресс-релизов не совсем понятно, будет ли это старая лента, или же кино, которому только предстоит выйти в прокат. На прилавках сверхсекретная новинка должна появиться в далеком 2010 году.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Guilty Gear 2: Overture для Xbox 360 выйдет в США уже в третьем квартале сего года. Напомним, что GG2:0 из двухмерного файтинга превратится в экшн в трех измерениях, да еще и с тактической составляющей.

Хидео Кодзима решил поставить жирную точку на всел

MGS и уже работает над концепцией новой игры, которая не имеет отношения к сериалу. Президент Копаті, Фумиаки Танака (Fumiaki Tanaka) отказался распространяться об этом. Официальный анонс последует в этом году



РАЗУМНАЯ ГРИБНИЦА ПО-ДОМАШНЕМУ

ПОДРОБНОСТИ ПЛАТФОРМЕРОВ ДЛЯ WII И DS.

ернард Вербер, талантливый французский писатель, раскрыл миру правду о цивилизации муравьев, их нравах и образе жизни. Оказалось, они ничуть не менее разумны, чем homo sapiens. Игра Insecticide вскоре подтвердит эти опасения. Теперь же оказалось, что и грибы – вовсе не простая начинка для жульенов. Метеорит, упавший на Землю, испустил облако зеленой пыли, которое дало мощный пинок грибной эволюции. И вот племя мухоморов идет войной на подберезовики. Все это – Mushroom Men, которая выходит на DS и Wii во второй половине этого лета. «Карманная» версия, Mushroom Men: Rise of the Fungi, – не что иное, как приквел Mushroom Men: The Spore Wars для Wii. Игры различаются не только сюжетом, но и геймплеем.

Rise of the Fungi – это двухмерный платформер с видом сбоку, хотя модели выполнены в 3D. Все, как положено: враги, головоломки, которые основаны на взаимодействии с окружающей средой, чекпойнты, 10 уровней и кооперативный режим. Нам предстоит побывать разведчиком, «танком» и ученым (пока не ясно, как предлагается переключаться между классами). Кроме того, разрешено выбирать схему управления по своему вкусу: хочешь – играй со стилусом, а хочешь – без. Всего на прохождение уйдет более 10 часов.

The Spore Wars – те же груши, только анфас. Как и миниатюрный собрат, это приключенческий платформер, но уже в трех измерениях. Половину времени мы путешествуем по уровням, половину – сражаемся с противниками (пчелами, кроликами...). Орудия как ближнего, так и дистанционного боя полностью подчиняются движениям гироскопов. Само оружие и инструменты, кстати, собираются из подручных материалов с помощью специальной системы SCAV наподобие конструктора Lego. Но и это не все: у грибов есть спецспособности (Spore Powers) вроде телекинеза. Вот она, эволюция. Что характерно, грибочеловек воскресает прямо на том же месте, где погиб. Так разработчики стараются сфокусировать внимание на турпоходах по уровням, а не на боях

КЛАССИЧЕСКАЯ КИБЕРПАНК-АНТИУТОПИЯ

ОТСЫЛКИ К БИБЛИИ ПРИЛАГАЮТСЯ.

 \mathbf{C} тудия Black Wing Foundation трудится над Salvation project (рабочее название) для Xbox 360 и PC. Игра разрабатывается на основе Source Engine и представляет собой шутер от третьего лица с элементами RPG. Действие развернется в недалеком будущем, когда всемирное правительство с помощью генной инженерии устроит на Земле Судный День.

Начнется страшная мировая война, затем последует противоборство и смерть генетически созданных Христа и Антихриста. Люди же после Апокалипсиса подчинятся тоталитарному правительству, «Режиму». За порядком будет следить армия клонов, Ангелов, которые чуть что – отправят нарушителя в Ад – виртуальную систему, вызывающую страдания.





TOSHIBA

Leading Innovation >>>

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium.



СОЗДАН, ЧТОБЫ ПОРАЖАТЬ

- ➤ Новый А300 это первый ноутбук, у которого вы оцените производительность и красоту. Некоторые называют его идеальным сочетанием современного дизайна и новейших технологий.
- Мы называем его: Intelligent Beauty OT Toshiba.



Информационный центр: 8-800-100-05-05 (города РФ) 8-495-983-05-05 (Москва)

computers.toshiba.com.ru

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

GEARS OF WAR 3A 990 РУБЛЕЙ

ИГРЫ ДЛЯ ХВОХ 360 ДЕШЕВЕЮТ.

Компания Microsoft снизила рекомендованные розничные цены на игры для Xbox 360 в России. Давно поступившие в продажу хиты вроде Gears of War, Crackdown и Dead or Alive 4 можно будет приобрести за 990 руб., а более свежие блокбастеры, изданные самой корпорацией (например, Halo 3, Mass Effect, PGR 4), - за 1890 руб. Сэкономить деньги на долгожданной GTA и других играх от сторонних издателей пока, увы, не удастся цену на них те определяют сами.







КОСМОС ПОД ДРУГИМ



ЗАЯВЛЕН МУЛЬТФИЛЬМ ПО МОТИВАМ

Electronic Arts совместно с компанией Starz Media займется созданием анимационной ленты, которая послужит приквелом к еще не вышедшей Dead Space, мультиплатформенному экшну от третьего лица. Вдобавок, ЕА намерена сходным образом дополнить еще два неназванных сериала. По словам представителей издательства, сейчас

Dead Space представляет собой образцовый мультимедийный проект: игра, графическая новелла в шести выпусках, а теперь еще и мультфильм дополняют друг друга и предлагают взглянуть на описываемые события с разных сторон. Так ли это, мы проверим в конце октября: Dead Space и вдохновленная ею лента выйдут в канун Дня Всех Святых (комикс публикуется уже с марта).

UBISOFT ЗАВЛАДЕЛА



Ж ДЕМ НОВЫХ АНОНСОВ?

Компания Ubisoft объявила, что приобрела все права на использование имени Тома Клэнси в названиях видеоигр и смежных продуктов, в число которых входят книги и фильмы. Ранее Ubisoft разрешалось вспоминать Тома Клэнси исключительно в связи с сериалами Splinter Cell, Ghost Recon и Rainbow Six; сдел-

ка, как ожидается, позволит издательству сэкономить на лицензионных отчислениях





Nintendo, американские поклонники Super Smash Bros Brawl gokaзали жгучую любовь к сериалу ударным приобретением свыше 1.4 млн копий и таким образом превра-

Как заявила компания

тили новинку для Wii в самую быстро распроданную игру за всю историю «большой N»

К первому мая

компания Сарсот завершит сделку по покупке студии К2. авторов сериала Tenchu, который рассказывает про нелегкие будни ниндзя. А там, глядишь. и анонс свежего выпуска подоспеет.



ЭРА FPS НА РС ЗАКОНЧИЛАСЬ?

ABTOPЫ QUAKE И DOOM ПОЛЮБИЛИ КОНСОЛИ.

тив Никс из id Software полагает. что все больше геймеров-хардкоршиков, которые раньше иг $oldsymbol{ol}}}}}}}}}}}}}}}}}}$ казалась от разработки компьютерных проектов, но и не замечать возросшего интереса консольщиков к FPS компания не может. «У меня есть друзья, которые еще пару лет назад были рьяными адептами клавиатуры и «мыши». Но теперь, когда появляется мультиплатформенный шутер, они покупают версию для консоли, хотя РС-вариант свободно продается и пойдет на их компьютере. Им просто так больше нравится». Грег Стоун, дизайнер из студии Nerve, которая занимается версией Enemy Territory: Quake Wars для Xbox 360, согласен с Никсом: «Со мной как раз произошло то, что Стив описывает. Я когда-то был всецело за РС, а теперь – исключительно за приставки. Постоянно апгрейдить компьютер очень дорого; куда проще один раз потратиться на консоль». Тем не менее, Никс настаивает, что отказываться от РС как игровой платформы еще рано. «Прямо сейчас, если у вас самая навороченная машина с Quad-Core и видеокартой GeForce 8800, любой консоли очень сложно что-то этому противопоставить в плане графики, - убежден он. - Да и предостаточно геймеров, которые никогда не согласятся променять «мышь» на джойпад».

СТРАХОВКА ДЛЯ ДВИЖКА

ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ОТ ЕРІС.

Майкл Кэппс, президент студии Еріс, считает: хотя из-за всевозможных слияний и поглощений всегда есть риск, что движки и прочий инструментарий для разработки в будущем перестанут свободно распространяться, вполне можно обезопасить себя от потерь. Например, сделать так, как поступает Еріс: продавать полностью завершенный движок со всей необходимой документацией, чтобы использовать его удалось даже в том случае, если компания закроется на следующий день. «Мы отдаем весь исходный код – каждую его

строчку – и это очень важно, потому что того же мы требуем от наших собственных поставщиков. Так мы можем исправить баги, которые возникают – а они обязательно возникают, - в самый последний момент». Кэппс отдельно упомянул, что недавно одного из партнеров Epic, компанию Aegia, приобрела Nvidia. «Как оказалось, их новые хозяева очень хотят, чтобы они продолжали с нами сотрудничать, но мы от них сильно зависим и поэтому нам важно, чтобы весь исходный код был у нас на руках на случай, если что-то не заладится».







ЗА СКАЧИВАЕМЫМИ ИГРАМИ — БУДУЩЕЕ?

СОЗДАТЕЛИ N+ PACKPUTUKOBAЛИ XBOX LIVE ARCADE.

На прошедшей в феврале Game Developers Conference преимущества разработ-ки скачиваемых проектов с жаром обсуждались представителями Microsoft, Sony и Nintendo. Тем не менее, создатели экшна N+ для XBLA, Райгэн Бернс и Мэр Шеппард не разделяют оптимизм издателей. «Когда пару лет назад мы впервые обсуждали с Microsoft все подробности, нам рисовали совсем другую картину Live Arcade службы, не похожей на обычные магазины. Службы, где нет места играм-балласту. А теперь, спустя два года, выясняется, что все по-прежнему: есть проекты с большими бюджетами, за которыми стоят большие компании. И главная сложность, как мне кажется, что те же, кто решает, какие игры попадают на полки магазинов, определяют и судьбу XBLA-разработок, – сетует Бернс. Ник Ваандерс из Slick Entertainment сделал гонки, похожие на Iron Man Off-Road Racing, такую старую аркадную забаву. Но Microsoft ему отказала, сказав, что гонок и так на Live Arcade слишком много. А все почему? Потому что там уже продаются штук десять заштатных «покатушек». Дуэт уверен: окажись они сейчас на месте обычных геймеров, они бы просто сдались, посмотрев десяток-другой непримечательных новинок. Впрочем, совсем недавно, в начале марта, Бернс и Шеппард пели дифирамбы PSN по случаю переноса N+ на PS3 и сообщали, что счастливы будут сочинить для сервиса Sony что-нибудь особенное. Не исключено, что и нынешний приступ откровенности связан именно с этим. Tem не менее, сказанное наводит на размышления: действительно, так ли уж различаются онлайновые и оффлайновые магазины?

КАК СЫР В МАСЛЕ

В PANDEMIC НЕ СОЖАЛЕЮТ О СДЕЛКЕ С ЕА.

ока ЕА пытается скупить акции Take-Two, а индустриальные аналитики гадают, как отреагируют на возможный захват власти ведущие разработчики компании во главе с Сидом Мейером, Джош Резник, сооснователь и президент Pandemic решил поведать публике, что изменилось в студии после перехода под крыпо ЕА. Если верить ему (а почему бы и не верить?), новые руководители не пытаются вмешаться в производственный процесс, предоставляя Pandemic полную свободу. «Как сказал Джон Ричитьелло, в прошлом они поступали иначе, но такая модель отношений не оправдала себя», — пояснил Резник. Вдобавок он заявил, что в ближайшем будущем намерен изменить подход к разработке ключевых проектов. «Меня очень беспокоит, что наши игры стоят так дорого, что создаются они так долго, что в команду приходится набирать так много сотрудников, и меня тревожит, что единственное место, где мы можем их продавать, — это обычные магазины. Необходимы значительные перемены: нам нужно найти способ действовать более гибко и с меньшими трудозатратами, и мы сейчас вовсю этим занимаемся».





GarnePark®



имей выбор. Знай где брать!

+7 (495) 221-2822, 221-2722 E-MAIL: sales@gamepark.ru

Огромный выбор игр и аксессуаров

Лучшие цены в РоссииДоставка в день заказа

✓ Доставка по всей России✓ Тематический форум на сайте



PLAYSTATION 2 (SLIM) СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3

Новая усовершенствованная игровая система. Официальная Российская версия



XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL HDMI (ELITE, ARCADE)

Является игровой платформой следующего поколения. Теперь с HDMI входом.



PORTABLE (SLIM)

ЖЕЛТАЯ КАК ГОМЕР СИМПСОН

Специальное издание В комплекте с игрой The Simpson Game



PLAYSTATION
PORTABLE (SLIM)
ЧЕРНАЯ. СЕРЕБРИСТАЯ И БЕЛАЯ

Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP, подключаемая к телевизору



PORTABLE (SLIM)
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ
ЧЕЛОВЕКА ПАУКА

Специальное издание В комплекте с игрой Spider-Man 3

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: <u>g.usova@gamepark.ru</u>, **ТЕЛ.:** +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ»:

ТРК «**Ереван Плаза**» +7 (495) 542-5589 м**.** Тульская

ТК «**Европейский**» +7 (495) 228-0867 м. Киевская

ТЦ «**Черёмушки**» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки

ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская

TЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м, Багратионовская ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м, Академическая

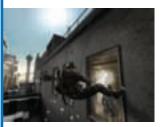
Хит-парады

Лидер хит-парада Японии – DS Bimoji Training, особо интересный любителям иероглифов тренажер каллиграфии. За ней следует третья часть сериала Yakuza, перемахнувшая за рубеж в 200 тысяч копий – что не так уж и плохо для РS3-эксклюзива. На третьем же месте – отмечающая полтора миллиона Super Smash Bros. Brawl, которая уже седьмую неделю не покидает верхушки хит-парада (к слову, в Америке полуторамиллионной отметки он достиг за первую же неделю продаж). Игра со страшным названием «Три яйца и влюбленный Джокер» сделана по манге Shugo Chara! Героиня манги находит три яйца, а в них – трех фей. Те начинают девочку опекать и всячески ей помогать с учебой. Обилие розового цвета обеспечено. Metroid Prime 3: Corruption, что вышла в Стране восходящего солнца совсем недавно, осталась за горизонтом – ей уготовано лишь одиннадцатое место и жалкие 50 тысяч продаж.

Западные же консольные хит-парады отражают спрос на кооперативные шутеры: в то время как у нас правит Army of Two, в Великобритании уже вовсю расходится вторая часть Rainbow Six: Vegas. На РС-фронте успешно дебютировала Soulstorm, add-он к Warhammer 4000: Dawn of War. А кроме нее, еще и подарочное издание седьмого дополнения второй части симулятора жизни.



Европейский хит-парад





Sega
vision
vision
ntendo
e-Two
ntendo
ic Arts
ic Arts
Sega

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





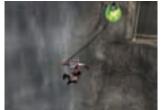
1	DS Bimoji Training	Nintendo	DS
2	Ryu ga Gotoku Kenzan!	Sega	PS3
3	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Wii
4	Wii Fit	Nintendo	Wii
5	Dynasty Warriors Gundam Special	Koei	PS2
6	Hayate no Gotoku!:		
	Ojosama Produce Daisakusen Bokuiro ni Somare!	Konami	DS
7	Daito Giken Official Slot Simulator:		
	Shin Yoshimune	Paon	PS2
8	Shugo Chara! Three Eggs and the Joker in Love!	Konami	DS
9	Wii Sports	Nintendo	Wii
10	12Riven: The Psi-Climinal of Integral	Cyber Front	PS2

KOMMEHTAPNN

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

PS2 (GamePark)





30		
	1	God of War II (русская версия)
	2	Black
	3	Tekken 5
	4	Need for Speed: Most Wanted
	5	Need for Speed ProStreet
	6	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
	7	NHL 08
	8	Need for Speed Carbon
	9	Gran Turismo 4
	10	FIFA 08

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

(GamePark





ection	

1	Tekken: Dark Resurrection
2	Patapon
3	Need for Speed ProStreet
4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
5	God of War: Chains of Olympus
6	Рататуй
7	Крэш: Битва титанов
8	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
9	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
10	Loco Roco (русская версия)

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Инструкция по применению

С помощью наших хитпарадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www. gamepost.ru).

Обозначения

- 🔼 игра поднялась
- 🔽 игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась





- Need for Speed: Most Wanted
- 2 Need for Speed ProStreet
- The Lord of the Rings: The Two Towers
- Battlefield 2: Modern Combat
- 5 6 7 Tekken 5
- Spider-Man Friend or Foe
- FIFA 08 FIFA Street 2 8
- 10 The Lord of the Rings: The Third Age





World of Warcraft

- 2 The Sims 2: Увлечения
- The Sims: Истории Робинзонов 3
- Crysis
- 4 Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm
- 6 7 The Sims 2 (русская версия)
- World in Conflict (русская версия)
- The Sims 2: Увлечения (подарочное издание)
- World of Warcraft: The Burning Crusade
- 10 The Sims 2: Путешествия

PC (Jewel)





Warhammer 40000: Dawn of War - Soulstorm

- Нэнси Дрю: Секреты могут убивать
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Frontlines: Fuel of War Counter Strike Source
- 6 Б. Сокаль. Sinking Island
- Fallout
- The Settlers: Расцвет империи
- Барби покоряет Голливуд
- 10 Conflict: Секретные операции

Need for Speed ProStreet Grand Theft Auto: Liberty City Stories

- Золотой компас
- Pursuit Force: Extreme Justice
- Pro Evolution Soccer 2008
 - The Simpsons Game
- Grand Theft Auto: Vice City Stories
- FIFA 08
- Крэш: Битва титанов
- 10 The Sims 2: Робинзоны

Xbox 360





Army of Two

- 2 Devil May Cry 4
 - Guitar Hero 3: Legends of Rock
- Assassin's Creed
- Lost Odyssey
 - Gears of War
 - 5 6 7 Mass Effect
 - Burnout Paradise The Club 8 9

 - 10 Call of Duty 4: Modern Warfare





Army of Two

- Devil May Cry 4
- 3 Assassin's Creed (русская версия)
 - Burnout Paradise 4
- The Club
 - 6 Call of Duty 4: Modern Warfare
- FIFA Street 3
- Need for Speed ProStreet
- Conflict: Denied Ops
- 10 FIFA 08

Nintendo (DS и Wii)





1	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii
3	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
4	Need for Speed ProStreet	Wii
5	Metroid Prime 3: Corruption	Wii
6	Enchanted Arms	DS
7	Guitar Hero 3	Wii
8	Spider-Man 3	DS
9	Prince of Persia: Rival Swords	DS
10	Mortal Kombat: Armageddon	Wii

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

TEMA HOMEPA GRAND THEFT AUTO IV





TEMA HOMEPA GRAND THEFT AUTO IV





На самом же деле Роман держит небольшую таксистскую контору под мостом и вдобавок задолжал изрядную сумму русской мафии. И Нико, чтобы выручить кузена да самому не пропасть, приходится знакомиться с дельцами преступного мира и выполнять их поручения. К несчастью, оценить весь ассортимент одиночных миссий нам не удалось - в Rockstar были настроены познакомить нас с мультиплеером. Пару уровней нам показали, комментируя происходящее на экране; затем, объяснив управление (это было лишним, право: все крайне интуитивно), дали покататься по Ли-

берти-Сити. И тут, как назло, заверещала пожарная тревога. Об удачливости нашей предоставим возможность судить читателям: дождавшись на улице, пока сирена успокоится, а в студии разберутся, что у них горит и горит ли вообще, мы вернулись к GTA IV, за которой провели добрых пять часов в мультиплеере с семью сотрудниками Rockstar. А потом запросили добавки в виде нескольких обычных уровней. А уж потом – прилетели домой с впечатлениями. Grand Theft Auto IV не пытается совершить того переворота в freeplay-жанре, который устроила третья часть переходом в 3D - да

это, пожалуй, уже и невозможно. Стоит провести другую параллель: как GTA2 развивала идеи предшественницы, оставив практически неизменной механику, но добавив в нее множество новых деталей и аспектов, так же и четвертая, сильно напоминая третью, обилием мелких нововведений делает игровой мир куда более живым и правдоподобным. Взять хотя бы повсеместно ныне распространенные цифровые технологии. Как назначить встречу с будущей жертвой? Зайти в интернет-кафе, написать ей e-mail – поступок совершенно естественный для любого человека, но в играх до сих пор о

таком и подумать было невозможно. А как поступить, например, если нам заказали важного свидетеля, а блюстители порядка прячут его в укромном местечке? Заберемся в машину копов, используем их компьютер для доступа к полицейской базе данных, по которой пробьем имя нужного человека и получим его адрес. Объем БД, к слову, немал: по нашему запросу «Rivas» нашлось два однофамильца. Один - «цель», второй – рядовой обыватель. Про потенциальное количество пасхалок в GTA IV (где, как заявлялось, будет еще и Интернет!) и говорить не стоит. И, наконец,







GRAND THEFT AUTO IV

TEMA HOMEPA

P

ħ

как же быть, если рядом нет патрульных? Берем телефон, набираем 911. «Я тут на въезде на Брокер-бридж террориста сейчас видел». Бесплатная доставка копов на дом гарантирована. Или вот, например, пешеходы. Пока нам рассказывали о подробностях сюжета, мы обратили внимание на людей, окружающих Нико на улице, – и были приятно удивлены. Кажется естественным, что они должны переходить дорогу по «зебрам», выждав, когда проедут все машины. Дело в том, что ровно так они в GTA IV и поступают! Поведение обычных горожан стало куда более непредсказуемым: они могут и сами нарушать ПДД. и рисовать на стенах граффити, и совершать самые неожиданные для игрока поступки. Не говоря уже о том, чтобы просто курить или читать книги. Да и друзья. Ну как человеку жить без друзей, будь он хоть трижды гангстером? Вот кузен Роман, к примеру, названивает, зовет под ночь надраться водкой в пабе. Конечно, Нико может отказать - он же деловой человек, работа и все такое. Но если он таки согласится, этот вечер, проведенный в компании Романа

(и алкоголя), укрепит братские

узы между ними. А уж испыта-

ние «доберись до машины, буду-

чи вдрызг пьяным и неся на себе товарища» (выполненное в виде мини-игры!) запомнится надолго. При условии, конечно, что вообще удастся домой добраться, — ведь пьяному за рулем все видится иначе.

Какова практическая сторона подобных взаимоотношений? Тут тоже все крайне естественно. Роман же, как известно, — таксист. Поэтому если Нико застрянет где-нибудь в глуши, да без машины, нужно будет всего лишь позвонить братцу, чтобы тот подогнал такси в нужное место. Другие персонажи также готовы подсобить хорошему знакомому — скажем, продать Ни-

ко оружие (ведь в Городе Свободы просто так пушки на дорогах не валяются, и Ammu-Nation уже не в помощь). С другой стороны, если назначить камраду встречу и не явиться на нее, тот обидится, и халявы от него ждать уже не придется. В то время как мы накручивали километры по Либерти-Сити, телефон Нико просто-таки разрывался от звонков, но нам было не до того. «Извини, Роман, я занят», - хрипло ответил Беллик. Да, он был занят любовался красотами. Потому что в это самое время мы на моторной лодке объезжали Алгонквин, здешнее воплощение Манхэттена.







Вкратце про движок

Разрабатывая Grand Theft Auto III, Rockstar использовала движок RenderWare, созданный компанией Criterion (известной по гоночному сериалу Burnout и шутеру Black). RenderWare также нашел применение и в последующих трехмерных частях GTA. Однако после приобретения Criterion таким гигантом, как Electronic Arts, спрос на движок упал - сторонним фирмам было слишком рискованно использовать технологию конкурентов. Особенно это было актуально для Take Two, на которую EA положила глаз. В итоге GTA IV строилась изначально на движке, созданном в самой Rockstar. RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) дебютировал в позапрошлом году в обласканной критиками Table Tennis, и, помимо GTA IV, будет использован также в Midnight Club: Los Angeles и L.A. Noire. За физику же отвечает технология euphoria компании Natural Motion. Особенностью «эйфории» является «честное» моделирование движений героев (в противовес заранее заложенным анимациям) путем симуляции всего тела с мускулами и нервной системой. Результаты же – потрясающи. При ходьбе чувствуется, как Нико переносит вес с одной ноги на другую; при спуске с холма герой чуточку наклоняется назад, чтобы не перейти на бег; наконец, проходя игру несколько раз, невозможно будет не заметить, как одни и те же выстрелы будут иметь разный эффект: например, жертва может просто упасть на пол, а может и вылететь в окно.

TEMA HOMEPA **GRAND THEFT AUTO IV**



Не осталась прежней и стандартная модель поведения главного героя GTA: изменились и перестрелки, и побеги от полиции, и методика автоугона. Rockstar обещают целых четыре различных способа добыть себе тачку. Конечно, Нико может вломиться внутрь и замкнуть систему зажигания – но разве ж машина с выбитым стеклом не привлечет внимания бдительных полисменов?

Стрельба нынче и вовсе напоминает Gears of War. Камера, столь типичная для GTA, переносится за плечо Нико, как только тот вытаскивает ствол. Одним нажатием кнопки наш герой окопается за ближайшим укрытием. Реалистичная модель повреждений гарантирует, что от попадания в руку жертва выронит оружие, в ногу – будет хромать, в голову – погибнет моментально. Стрелять во время вождения стало куда удобнее. Предварительно выбив боковое стекло, Нико выставляет в него левую руку, после чего появляется привычный управляемый правым аналогом прицел. Палить назад, таким образом, тоже можно - но одновременно управлять тарантасом будет несподручно. Копы же нынче не вездесущи, хоть и более прозорливы, чем раньше. Чтобы сбросить их «с хвоста», необходимо выбраться за пределы радиуса полицейского радара. Как только преследователи видят Нико, центр круга вновь смещается на него. И никаких больше гаражей, снимающих все шесть «звезд»! Стражи в униформах запоминают и машины, в которых сидит Нико. Впрочем, это значит, что, сменив тачку, тот может обмануть их бдительность.

Наконец, впервые в GTA для домашних консолей появится мультиплеер. Как и в Burnout Paradise, он будет доступен из одиночной игры: в любой момент наш герой может расчехлить мобильник и на нем выбрать новый режим, в котором он сам, по иронии, не появляется.

Свое альтер-эго в GTA IV мы создаем из определенного набора заготовок для каждой части тела - то есть, такой свободы, как в Saint's Row, здесь не видать. Поначалу доступно лишь по четыре вариации каждой «детали» персонажа, но по мере прохождения открываются и остальные – так что досмотревшие историю Нико оторвутся при подборе шмоток по полной. Если говорить о мультиплеере GTA IV в числах, они не могут не радовать. 15 режимов. 16 участников. По четыре команды в тех режимах, где подобное уместно. Потенциальные миллионы игроков по всему миру.

Режимы, впрочем, при впечатляющем количестве вряд ли когото удивят. Последний в списке, Free, играет роль этакого лобби. где нет четких целей, и 16 людей могут просто болтать и кататься по городу, договариваясь о будущих матчах. Представлять Deathmatch и Team Deathmatch не стоит - разве что упомянуть, что битвы на базуках, траектории полета снарядов которых совершенно непредсказуемы, разительно отличаются от банальных перестрелок на автоматах. Hangman's Noose копирует одноименную миссию из одиночного прохождения, предоставляя возможность разыграть ее кооперативно. Сюжет прост: богатый мафиозо Кенни Петрович прилетает на частном самолете в Либерти-Сити – и тут же оказывается в окружении элитных отрядов блюстителей правопорядка. Наша цель - отбиваясь от бесконечных полицейских, добыть Петровичу средство передвижения (это может быть, например, грузовичок тех же ОМОНовцев, или даже вертолет!) и добраться на нем в указанное безопасное место. Миссия завершится только по прибытии к цели всех игроков у которых, к счастью, не одна жизнь. В отличие от Петровича. В Mafia Work и Team Mafia Work вновь фигурирует Петрович: на сей раз он раздает всевозможные задания посредством мобильника. Поручения эти не сильно отличаются от того, что мы привыкли видеть в иных GTA: уничтожить груз, например, или отвезти нужного персонажа в указанное место - но соперничество придает банальным и почти что рутинным миссиям изюминку. Или даже перчинку. Геймплей в одиночном и командном режимах здесь куда более заметно различается, нежели в Deathmatch: так, один участник в команде может и вовсе не гнаться за выполнением заданий, а всячески мешать соперникам. В простом же Mafia Work совершенно невозможно предугадать, кто выстрелит тебе в спину. Ничего личного, не так ли? Не забыт и Race, и GTA Race: как же без гонок? Особенно с возможностью швырнуть в нагоняющего противника коктейль Молотова, переехать оставшегося без драндулета оболтуса, подрезать супостата так, что тот ощутит на себе всю правдоподобность физики... Наконец, режим Cops and Crooks

Нью-Йорк

Самый известный город Америки скрупулезно перенесен в виртуальный мир искусными умельцами из Rockstar North. За бортом остался лишь один из пяти больших районов города – Статен-Айленд – разработчики сочли, что там слишком скучно. Все же прочие районы и достопримечательности нашли место в игре, хоть и не под своими оригинальными именами. Так, Квинс переименовали в Дюкс, Бруклин – в Брокер, Бронкс – в Боэн, Манхэттен – в Алгонквин, а граничащий с Нью-Йорком округ штата Нью-Джерси (по совместительству самый крупный район в игре) был назван Элдерни. Статуя Счастья стоит на одноименном островке к юго-западу от Алгонквина, на Звездном Перекрестке висят рекламы мюзикла «Гремим крышками мусорных баков целый час». Слоган «Худшее место в Америке» был запатентован Rockstar для использования в GTA IV недаром...







GRAND THEFT AUTO IV

TEMA HOMEPA

крайне схож с Protect the Pimp из Saint's Row. Гангстеры вооружены слабенькими пистолетами и начинают игры на своих двоих; у полиции же – куда более действенные автоматы, а также машина и радар, постоянно показывающий местонахождение всех преступников. Цель бандитов - довезти одного из них, босса, до лодки или вертолета, на котором тот сможет убежать; копы же всеми силами стараются побег предотвратить. Как и в случае с Hangman's Noose, все, кроме босса, после смерти возвращаются в строй.

Из вышеперечисленных режимов мы перепробовали практически все. Хостер игры каждый раунд устанавливал правила: в

Маfia Work, например, мы отключили полицейских, чтобы не мешались, а в Deathmatch — сделали поменьше горожан, дабы не ловили предназначавшиеся противникам пули. Район города, время суток, количество машин и пешеходов на улицах, доступный арсенал оружия или тип авто, с которым все участники начнут гонку, — настройке поддается все, чего только душа пожелает. Кроме, разве что, напарников.

Играем в Cops and Crooks; мы — копы. Начинаем в машине, за рулем — Хью, который сидит гдето в другой комнате, но которого отлично слышно через гарнитуру. Гангстеры находят себе колымагу неожиданно быстро: ког-

да мы приезжаем на место их появления, их там уже и след простыл. Пока Хью ведет, я, дабы не отвлекать его, открываю карту и указываю нашу следующую цель - доки, куда стремятся преступники. На радаре всей нашей команды тут же высвечивается маршрут к пункту назначения. Хью, однако, решает проигнорировать предлагаемый игрой путь, упрямо ведет машину через какие-то подворотни – а затем направляет на, казалось бы, невозможный прыжок... Который все же удается – и мы, к удивлению и испугу гангстеров, вылетаем из перпендикулярного дороге тупичка, тараним их и одновременно открываем огонь из трех автоматов. Победа. В следующем раунде роли меняются: теперь босс гангстеров - я. Подбегаю к свободной тачке, но садиться не решаюсь: «Хью, может быть, ты поведёшь?» Педаль в пол, мы мчимся по Бродвею; чуть дальше Звездного Перекрестка нас заносит, автомобиль впечатывается в столб, Хью вылетает через лобовое стекло. К счастью, не насмерть - но копам не хватает даже потерянной нами минуты, чтобы догнать – и вскоре мы уже в доках. Хью остается прикрывать отступление, я же забираюсь в вертолет – еще одна победа. А Либерти-Сити с высоты птичьего полета все-таки чертовски красив. Почти как настоящий Нью-Йорк. 🕊









B PA3PA50TKE



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она. конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Интервью

Бывает так. что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Репортаж

Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр. находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Тема номера **Grand Theft Auto IV** Интервью Disciples III 26 Репортаж 38 The Bourne Conspiracy В разработке Mirror's Edge **Stargate Worlds** 36 Pure Just Cause 2 This is Vegas 48 The Abbey 50 **LEGO Batman**







Москва, метро Перово, хмурое утро понедельника. Бумажка с написанным от руки адресом, как волшебный компас, ведет меня к дверям ничем не примечательного здания на окраине города. Внутри, среди офисных помещений — тяжеленная металлическая дверь, за которой ведется разработка продолжения популярного стратегического сериала — игры «Disciples III: Ренессанс».

Графическое наполнение игры уже готово. Это была самая трудозатратная часть проекта – свыше 150 высокодетализированных персонажей, десятки зданий и сооружений на карте, великолепные города всех трех рас. Однако работа продолжается - сейчас коллектив студии трудится над доводкой сюжетных карт трех кампаний, шлифовкой сценария, а также балансом сторон и оптимизацией игрового кода. С начала года в игровой механике уже произошли кардинальные изменения – в первую очередь, совершился окончательный переход на гексагональную сетку. По словам Дмитрия Демьяновского, руководителя проекта, исторические варгеймы всегда основывались именно на «гексе», и возвращение Disciples III к этим корням было в некотором роде вопросом эстетики – гекс выглядит более натурально и оригинально, а расстояния между ближайшими гексами всегда одинаковые. В январе кудесники из .dat вернули случайную генерацию арен, а также реализовали так называемые «зоны влияния» - места на карте, позволяющие персонажам получать дополнительные бонусы (например, усиливать различные типы атак или защиту), а то и просто блокирующие проход. Мне также посчастливилось увидеть столицы всех трех рас, вплотную приблизиться к каждому зданию и, наоборот, устремиться в небеса, вдоволь насладившись величественным обликом оплота Империи, изяществом эльфийской столицы и мрачным обаянием демонического города, расположенного словно в жерле действующего вулкана. В представленной разработчиками закрытой демо-

В представленной разработчиками закрытой демоверсии можно было резво пробежаться по сказочному миру и сразиться с несколькими врагами. Сюжетная кампания — по рассказам сценаристов, безумно закрученная и полная неожиданных событий — к сожалению, была недоступна. Вопреки тревожным ожиданиям фанатов первых серий, изменения в механизме сражений не сделали их более «попсовыми». Наоборот, дав персонажам возможность передвигаться на поле брани, разработчики только углубили тактические возможности. Отдельно хочется сказать о мультиплерова.

возможности. Отдельно хочется сказать о мультиплеере — он непременно будет, и в то время как вы читаете эти строки, сотрудники .dat допоздна засиживаются в офисе, усиленно тестируя коллективную игру. Нужно быть слепым, чтобы не заметить, что несмотря на накопившуюся за два года разработки усталость, у авторов все еще горят глаза, что это очень трудный, но любимый их первый ребенок, рождения которого все ждут с большим нетерпением.

DISCIPLES

В гостях у студии .dat.





За чашечкой кофе с геймдизайнером Аленой «Kassandra» Козловой.

Расскажите о сюжетных линиях. Сколько их, будут ли они последовательны (как в Warcraft III, например) или получится выбирать любую по желанию? Как предстоит развиваться повествованию?

В финальный релиз войдет три кампании, по одной на каждую расу. Мы решили сохранить фирменный стиль повествования серии Disciples. Все три расы по-своему смотрят на происходящее и преследуют свои цели, но при этом каждая следующая кампания продолжает сюжет и поясняет то, что было недосказано в предыдущей. Тем не менее, мы не будем заставлять игрока проходить все кампании поочередно, чтоб поиграть за любимую расу. Но обязательно предупредим: в таком случае он откроет книгу в середине или начнет читать с конца, если выражаться образно.

Поговорим о заклинаниях и магии. Как нам стало известно, вы планируете много нововведений в этой части игры. Хотелось бы узнать поподробнее.

В Disciples III действительно был сделан особый акцент на волшебство. Кроме полюбившихся поклонникам сериала магических эффектов на глобальной карте - сфер, зелий, расовых особенностей и многого другого, введены руны – предметы, предназначенные для использования на поле боя. Их. конечно. можно найти на глобальной карте, но также и создать из имеющихся в книге заклинаний. То есть, они могут быть как уникальными, так и воспроизведенными по магической книге. Кроме того, введены особые зоны на арене, благодаря которым и было принято в свое время решение о передвижении юнитов в бою. Находясь в этих зонах, персонаж получает некоторые бонусы во время сражений. Мы учли пожелания игроков, которые высказывали свое мнение о рабочей демоверсии, показанной на Игромире. Что из них будет реализовано, а что нет, увидите в релизе.

Какие изменения в игровом процессе будут заметны фанату сериала в первую очередь?

Конечно же, переход в полное 3D. Однако отдельно следует сказать, что бой по-прежнему сохранил динамику и все так же прост для восприятия.

Мы надеемся, что фанатов порадует возможность применять жезлы не только как средство, позволяющее расам быстрее увеличивать свое влияние на общей карте, но и как полноценные боевые юниты со своими особенностями и автоматическими апгрейдами. То есть, жезл теперь – это своего рода форпост, который можно использовать при планировании тактических и стратегических действий. На мой взгляд, должны также понравиться расширенные возможности для использования в игре магии. Кроме того, введены параметры, которые игрок развивает сам и от которых зависят возможности персонажа. Таким образом, игрок получит практически безграничный простор для экспериментов с прокачкой.

? Как вы считаете, что станет «ударной силой» проекта? Что будет по-настоящему цеплять игрока?

На мой взгляд, такой силой станет бережно сохранившаяся атмосфера мира Невендаара наряду с расширенным спектром возможностей в развитии персонажа.

Какое влияние окажут новые схема боя и общеигровая механика на «посиделки вчетвером за одним компом»: канут ли они в Лету, или беспокоиться не о чем? (вопрос задан нашими читателями на форуме «СИ»)

Думаю, беспокоиться не о чем. Мы делаем все возможное, чтобы мир Невендаара сохранил свой шарм, простоту и удобство, и лишь привносим в него дополнительные элементы, которые должны только усилить положительные эмоции от игры.

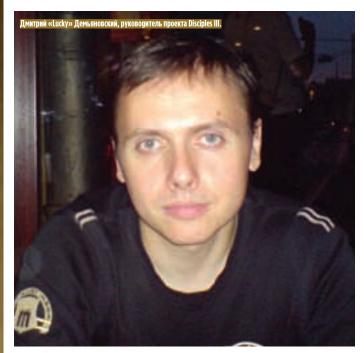
За одним столом с руководителем проекта Disciples III, ведущим программистом и главным гейм-дизайнером Дмитрием «Lucky» Демьяновским.

Насколько сильно вмешивается в работу зарубежный издатель? Мы знаем, что Ричард Терьен (вице-президент Strategy First по разработке программных продуктов) не раз приезжал в Москву для уточнения курса проекта и обсуждения игры.

Ричард в основном вмешивается в какие-то дизайнерские вопросы, в то, что можно назвать микроменеджментом. То есть, меня как дизайнера больше интересуют принципиальные моменты — будут ходить юниты по карте или



Кроме полюбившихся поклонникам сериала магических эффектов на глобальной карте – сфер, зелий, расовых особенностей и многого другого, введены руны, используемые на поле боя.









не будут. Сколько НР у этого юнита, а сколько НР у того, меня волнует гораздо меньше, поэтому у нас обычно не возникало больших разногласий. Хотя по поводу боевой системы мы очень много спорили и объясняли друг другу плюсы-минусы проекта. Ричард все прекрасно понимает, и если и существуют какие-то расхождения – то только насчет того, соответствует ли что-либо «генеральной линии» развития Disciples, или нет. Мне кажется, что игра была ориентирована на достаточно замкнутое сообщество, и мы сделали попытку ее «уклонить» скорее в RPG и сделать доступной более широким массам. Это не значит, что игра станет глупее или попсовее - нет, она должна, скажем так, «повернуться лицом» к большему количеству людей, стать интереснее, сохранив атмосферу мрачной готики.

Система боев, например, была довольно занудной, и самому Ричарду она не нравилась. Кстати, многие изменения, о которых у нас на сайте фанаты частенько говорили, что «это не в стиле игры», на самом деле были инициированы Strategy First. И то, что юниты ходят по полю, — это не наша идея, а издателя. Мы расходились во мнениях, как они конкретно должны двигаться, какие должны быть зоны влияния у юнитов, но поменять боевую систему — это наше общее решение. В принципе, мне весьма приятно всегда общаться с Ричардом, он интересный человек и очень нас поддерживает.

Cugя за огромным планшетом Wacom Intuous 3 A4 с концептхудожником Олегом Павловым.

Приветствую, Олег! Расскажите немного о себе.
Олег... Просто Олег (улыбается). Работаю в компании dat. Живу покамест в Невендааре. Годов мне сколько не ведаю. Вот когда меня спилят, наконец, на дрова, как старого энта, и сочтут годовые кольца, тогда и узнаю....

В .dat games пришел из типографии. Вместо того чтобы спокойно работать начальником дизайн-отдела, захотелось приключений — делать концепт для Disciples III, например. Собрал все, что было нарисовано мною на тот момент при помощи планшета, показал

Анри. И удивился, когда меня приняли на работу именно концепт-художником.

? Чем для вас является проект Disciples III? Ваша должность на проекте и за что вы отвечаете.

Disciples III — это два года жизни в мире Невендаара. Двадцать два километра вымотанных или сгоревших бикфордовым шнуром нервов. Это кирпичик в пирамидку российского игростроя, в конце концов. Гигабайты эскизов, поскольку на проекте, в первую очередь, я концепт-художник. И огромный опыт.

Расскажите, чем вдохновлялись при разработке визуального стиля игры, персонажей и героев?

Хотя на определенном этапе работы над проектом и было принято решение отойти от классического стиля Disciples II в сторону реализма, вдохновлялись в первую очередь работами Патрика Ламберта. Игрой в оригинальную Disciples. И вообще творениями хороших художников, хоть немного подходящих под определение «декоративно» и «готично»: от Климта, Васнецова, Брома и тимура Муцаева до Здислава Бекински. Список далеко не полон. Мр-рачная и страшная музыка также сыграла (и продолжает петь и играть) не последнюю роль.

Как создавались персонажи – давайте возьмем для примера какого-нибудь (желательно, любимого и сложного в разработке) персонажа или монстра и поговорим о его рождении: от идеи до скетча и готовой модели.

А нелюбимых и нет. Есть те, которых хотелось бы переделать, пересмотреть дизайн... Но, возможно, потому, что со временем они для меня морально устаревают. Появляется новое видение. Ну а если конкретнее о создании персонажей... Вот, помнится, пролил кофе на стол, и пока искал тряпку, подкрался невыспавшийся сотрудник студии и в творческом порыве из пятна пальцем вывел НЕЧТО. Это нечто было изрядно доработано сначала пальцами, а затем и в Photoshop, и стало, в конце концов, персонажем. Кем – секрет. Но должен заметить, что далеко не всегда работа над эскизами велась подобным образом. Как правило, это перебор каких-то вариантов. Иногда, на первом этапе, достаточно шаблонных, и переворачиваемых



с ног на голову в случае необходимости на этапе последнем. Хороший концепт – это, в общем, ловкое манипулирование визуальными стереотипами.

История студии в разговоре с Дмитрием Демьяновским:

Расскажите в двух словах, что представляет собой компания .dat? На сегодня у нас около 25 человек в студии

и мы работаем над проектом Disciples III. Пока мы студия одного проекта, хотя в планах уже есть два других, но они еще только на стадии препродакшн и разработки концепта. Как самостоятельная студия мы появились уже давно, просто про нас не было слышно. Где-то четыре года назад образовалась компания и где-то два с половиной года назад мы взялись за игру Disciples III. По условиям договора с издателем, мы в течение года не могли заявлять о том, какой проект ведем.

Давайте начнем с самого начала. Насколько мы знаем, рождение. dat началось в тот момент, когда Андрей «Апгу» Иванченко и Дмитрий «Lucky» Демьяновский ушли из «Акеллы», чтобы открыть свою собственную игровую студию.

Что для вас стало переломным моментом, когда вы поняли: все, пора начинать свое собственное дело? Какие ощущения, ожидания и страхи посещали, когда вы приступили к воплощению своей идеи? Насколько трудно создать студию с нуля?

Для меня всегда было понятно, что если ты

хочешь реализовать свои идеи, как творческие, так и прочие, в каком-то коммерческом смысле - нужно работать на себя и организовывать свою собственную компанию. В принципе, это очевидно - в нашей стране, да и в любой другой надо работать на себя. Конечно, было очень страшно уходить из «Акеллы», и я никак не мог решиться. Мы как раз закончили тогда делать «Пиратов Карибского моря» и занимались «Капитаном Бладом» - после того как два проекта были уже сданы, стало ясно, что делать третий, это, по сути, - повторение пройденного. Так что если говорить о переломном моменте – то это сдача двух этих проектов. В принципе, вот эти повторы - когда ты начинаешь снова и снова делать одно и то же – очень тяжело сказываются на всех. Очень часто, когда проект заканчивается, ребята покидают команду и меняется обычно где-то до трети состава, так что мы не были, в общем. исключением.

Можно сказать спасибо компании «Акелла», которая отнеслась с пониманием и предложила нам организовать свою студию — потому что сам я никак не мог решиться подойти и сообщить об уходе — на мне очень много было завязано в «Акелле». По счастью, слухи дошли до моего непосредственного начальства и нам сказали, что вот, если хотите — давайте, попробуйте, начнем сотрудничать. Сотрудничать не получилось — было предложение создать совместную студию с «Акеллой», но мы не сошлись по деньгам

года – снова сошлись на проекте Disciples III. Кстати, в «Акелле» вообще весь игростроительный бизнес, собственно, развивался при моем непосредственном участии с самого начала. Первая их игра была «Корсары», где я являлся руководителем проекта и главным дизайнером и программистом, и всем-всемвсем. То есть, я как бы рос вместе с индустрией по мере того, как она развивалась у нас в стране. И, соответственно, принимал активное участие в становлении этого отдела в «Акелле» – конечно, не я один. Позже, на «Пиратах Карибского моря» к нам присоединился Андрей. И вот два этих проекта создали у нас ощущение, что мы в состоянии плавать и самостоятельно. Хотя все равно, когда я уходил из Акеллы – мандраж был и великое множество административно-экономических проблем, которые следовало решить. Студию с нуля создать очень трудно, но, в принципе, если есть большое желание - то это возможно. Тогда конкуренция нам казалась сильной - мы постоянно себя спрашивали: «Успели ли вскочить в последний вагон поезда?», а сейчас, в общем-то, стало совсем тяжело - тем не менее, мы продолжаем путь на нашем кораблике.

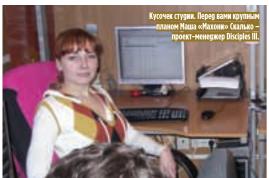
Вы ведь еще помните тот самый первый день после переезда в офис компании?

На самом деле, в первый день после ухода из «Акеллы» мы ни в какой офис, конечно, не переезжали. Хотя нам «Если ты хочешь реализовать свои идеи, нужно работать на себя и организовывать свою собственную компанию». (Дмитрий Демьяновский)

Сегодня пошаговые стратегии с ролевыми элементами переживают настоящий расцвет – и в первую очередь это заслуга отечественных разработчиков, перехвативших знамя жанра у американских и канадских компаний.







*.bmp, *.txt, *.wav, *.dat?!

Наверняка существует целая детективная история, связанная с рождением имени студии ".dat"?

Дмитрий Демьяновский: Это мое название, я его давно придумал, еще в школе. То есть, уже в последних классах я занимался программированием и уже знал, что у меня будет фирма по производству компьютерных игр. Я думал, как она должна называться, и очень много перебрал вариантов. DAT — это, с одной стороны, аббревиатура «Design and Technology», то есть «Дизайн и Технология», а с другой — расширение файла. Вот, скажем, в файле. txt лежит текст, а в файле с расширением. dat — может быть все что угодно, то есть в него запакована, грубо говоря, целая вселенная, весь мир — вот такое, мистическое название...

Потом, когда мы уже организовывали компанию и начали снова обсуждать название, я сразу высказал эту свою давнюю идею, хотя, в принципе, она мне самому уже к тому моменту не нравилась, – но, перебрав все, мы решили остановиться на этом старом варианте.



и удалось скопить какое-то количество денег, ни о каком снятии помещения и наборе команды речи не шло - мы с Андреем (Anry) работали вдвоем, сидели по домам, общались по Skype, периодически встречались, обсуждали дела. Тогда мы делали онлайновую RPG в фэнтезийной вселенной, но игру так и не закончили. Она была доведена до, скажем так, технической демки, можно было побегать несколькими персонажами по локации на сервере. Работа велась интенсивно, но очень долго, потому что деньги очень быстро съедались, приходилось их тратить на все подряд, даже на технику и расходные материалы то есть, к примеру, покупку принтера и распечатывание дизайн-документа, разнос его по разным издателям, беседы... Кстати, появлялось очень много предложений на данном этапе. Многие и тогда и сейчас готовы вкладывать в индустрию деньги - но это бизнес очень жесткий, и люди, фактически, тебя покупают. Мало кто предлагал нам варианты, в которых речь шла о равноправном сотрудничестве - по большей части просто хотели купить нас. Но для нас это было равносильно смене одной работы на другую – а этого нам не хотелось.

Давайте немного помечтаем. Какой вы представляете себе студию, скажем, лет через 5-7? Что в ней изменится, а что останется таким, как сейчас?

В принципе, у нас есть план развития, но пять-семь лет — это, конечно, очень много. Так далеко заглянуть у нас не получится. Надеюсь, что через год-два мы сумеем вести примерно три-четыре проекта. Возможно, два покрупнее и два поменьше, и хотя бы один из этих проектов — тот, который нам хочется сделать самим (остальные могут быть, в принципе, заказные). Насчет

прочего... скажем так – человек сто народу, новый офис...

Сегодня пошаговые стратегии с ролевыми элементами переживают настоящий расцвет - и в первую очередь это заслуга отечественных разработчиков, перехвативших знамя жанра у разорившихся американских и канадских компаний. Вышли «Герои меча и Магии V» и «Кодекс войны», готовится к релизу «King's Bounty: Легенда о рыцаре». У третьей части не слишком «мэйнстримовой» Disciples был свой трудный путь: проект то переходил из рук в руки, то отменялся, а теперь вот снова возродился из пепла. Кажется, сейчас вселенная в хороших руках. «Disciples III: Ренессанс» движется на всех парах к релизу, в разработке уже находятся два add-on'a (первый из них добавит столь ожидаемую ярыми фанатами расу нежити), помимо этого разработчики не скрывают, что безумно любят вселенную и готовят своим фанатам множество приятных сюрпризов. В офисе .dat кипит работа, и мне очень хочется вернуться сюда еще раз – наблюдать за рождением игры безумно интересно. Авторы выложили на стол далеко не все свои козыри, и главные сюрпризы ждут нас впереди. В настоящее время у студии есть все необходимые составные части великолепного проекта, которые нужно слить в единое целое. Ближайшие месяцы .dat потратит именно на это, и уже весной ожидается выход внутренней альфа-версии, наглядно показывающей, что релиз не за горами.

P.S

Отдельное спасибо Марине «Proxy» Вашуриной и всему дружному коллективу .dat за помощь в подготовке материала! [[]]

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c91c.ru, www.1c.ru



B PA3PA5OTKE MIRROR'S EDGE







КИЛТИМИТОРНИ

- ПЛАТФОРМА:
 PC Xbox 360 PlayStation 3
- СЭ ЖАНР:
- shooter.first-person/adventure

 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- Electronic Arts
- **В** РОССИЙСКИЙ
- ИЗДАТЕЛЬ:
- Electronic Arts

 PA3PAGOTYNK:
- Digital Illusions CE (EA DICE)
- **В** КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- 🗅 ДАТА ВЫХОДА:
- 2008 год (Европа)
- ОНЛАЙН:

www.electronicarts. ru/games/13553,PC/GameInfo









Город, в котором будет происходить действие Mirror's Edge, так же необычен, как и сама эта игра. Хоть события разворачиваются в недалеком будущем и в вымышленном месте, нельзя даже сказать, что город целиком и полностью выдуман разработчиками. Это обычный мегаполис, в котором при определенном стечении обстоятельств запросто можем через несколько лет оказаться мы с вами: чистенькое и приятное место, где здорово жить, работать, растить детей и прогуливаться по вечерам в парке.

Место действия Mirror's Edge является своеобразным отражением духа игрового мира и самой главной героини. Фэйт тоже обычный человек, на месте которого мог оказаться любой игрок. Она не умеет выпускать паутину и стрелять лучами смертельной смерти из глаз, не носит красные трусы поверх трико и не прячет в кармане авианосец «Нимитц». И уж тем более она не помышляет о спасении китов, панд, редких видов растений, озонового слоя планеты и всей галактики в придачу — в Mirror's Edge нет показного героизма, суперменов и невероятных событий. Это просто история обычного человека, в жизни которого нашлось место необычным обстоятельствам



К сожалению, разработчики пока не готовы завалить нас вагонами роликов и тысячами разнообразных скриншотов — игре еще долго находиться в разработке и, видимо, сейчас она смотрится далеко не так хорошо, как хотелось бы ребятам из DICE. Остается только включить фантазию, глядя на представленные здесь образцы концепт-арта — именно так (или примерно так), если все получится, будет выглядеть Mirtor's Edge, когда поступит в продажу.





MIRROR'S EDGE

КАКИМ БЫЛ БЫ ГОЛЛИВУДСКИЙ БОЕВИК, ЕСЛИ БЫ НА ВСЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ МЫ СМОТРЕЛИ ГЛАЗАМИ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ?

суровые нынешние времена, когда игры превратились из штучного товара в продукт массового производства, избалованного вниманием разработчиков и издателей геймера трудно не только чем-то удивить, но даже и заинтересовать.

Игра Mirror's Edge, разрабатываемая Digital Illusions (DICE) для PC, PlayStation 3 и Xbox 360, разрубает гордиев узел с завораживающей легкостью. Сама концепция мгновенно сметает все нажитые за долгие годы общения с играми шаблоны и фильтры, заставляя вытаращить на детище DICE глаза и задаться вопросом «А как это?»

Mirror's Edge — это шутер с видом от первого лица, в котором почти не придется стрелять, а игровая механика похожа одновременно на Prince of Persia,

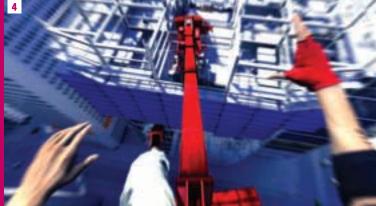
Тотв Raider и Tony Hawk. Представьте себе игру, в которой большую часть времени вам придется бегать, выполнять акробатические трюки, сходиться в рукопашной с вооруженными автоматами противниками, вызывать зависть у любителей паркура, и все это — с видом от первого лица. Представили? Вот это и есть Mirror's Edge. «А как это?», да?

Главную героиню игры зовут Фэйт, и она живет в мире, где практически не осталось места для секретов. Телефонные разговоры прослушиваются, почта просматривается, попытки перестукиваться с соседями через стенку пресекаются на корню и даже из унитаза в каждом доме в любой момент может показаться перископ. Неудивительно, что в таких условиях расцвела профессия курьеров, оказывающих услуги по доставке сообщений тем людям, ко-

торые желают укрыть часть своей деятельности от бдительного ока властей. Как уже догадались те, кто читал в детстве книжки про Шерлока Холмса, Фэйт – как раз из таких курьеров. Впрочем, это все лирика. Стержневая идея Mirror's Edge не имеет никакого отношения к желанию DICE рассказать нам историю про трудовые будни девочки на побегушках. Главное, чего хотят разработчики, это засунуть нас в шкуру Фэйт и заставить видеть, чувствовать, ощущать мир так, как делает это она. И практически каждый элемент в игре работает именно на это. Например, будет минимум остановок по техническим причинам: никаких надписей «loading», меню, подсчета очков и прочих пережитков недалекого прошлого - действие максимально интенсивно и направлено на то, чтобы вы не расставались с Фэйт ни на секунду.

Также в игре нет и. судя по всему, не предвидится, постоянно висящих в углу экрана иконок и «линеек здоровья» опять же, ради придания Фэйт реалистичности. Все происходящее намертво прикручено к сюжетной линии: сохраняя свободу в пределах локации (можно будет, например, выбрать один из нескольких путей достижения цели). игроки лишены шанса посреди миссии все бросить и отправиться бродить по городу. Даже звук в Mirror's Edge не даст забыть о том, чьими глазами вы смотрите на мир: шлепанье ладоней по бетону, шум шагов, звук удара при падении, вдохи и выдохи - героиня всегда будет с нами рядом. Игра приложит все усилия. чтобы заставить нас вжиться в образ, приучит в каждый конкретный момент знать, где у Фэйт центр тяжести и какой ногой она толкается при прыжке, ощущать ее положение в проMIRROR'S EDGE



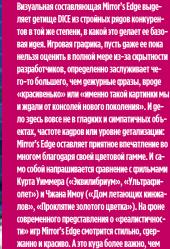






- Фэйт не Рэмбо и не таскает на плечах арсенал, достойный супергероя-спецназовца. Ее оружие – это скорость, акробатика, непредсказуемость и старый добрый пинок в ухо.
- 2 Крайне редкий для современных игр с видом от первого лица кадр, который может перевернуть представления фанатов FPS о том, кем же они управляют. Мітог'я Edge не стесняется признаться, что ее главная героиня — это не просто рука с пистолетом или шоттаном, а целый человек. И да, у этого человека есть ноги.
- Когда речь заходит о том, будет ли в Mirror's Edge что-то еще, кроме бесконечных крыш футуристического мегаполиса, разработчики мнутся и стараются отмолчаться.
- Есть подозрение, что неко торые эпизоды игры с успехом смогут использовать люди, желающие победить свою боязнь высоты, а также юные паращнотисты, которых на аэродром не пускает мама.





просто мощный движок и куча полигонов.

Kak?





странстве на уровне инстинктов и чувствовать, когда у нее чешется нос. Сам игровой процесс тоже будет подталкивать нас к тому, чтобы лучше познакомиться с этой милой девушкой. Большую его часть нам придется провести в скоростных забегах по пересеченной местности, то прыгая, то скользя, то бегая по стенам и совершая сальто-мортале. При этом постоянно придется учиться управлять Фэйт, как мы управляем собственным телом: по мере прохождения Mirror's Edge начнет требовать от игрока все более высоких навыков, трюки будут становиться рискованнее, а враги - опаснее. Кстати, о врагах: боевая система - это, пожалуй, самое непонятное и сложное для восприятия в игре на данный момент. Фэйт, как законопослушная (ну, почти) дама не таскает с собой даже газовый баллончик, не говоря уже о базуках и авиационных пулеметах, в то время как ее оппоненты всегда вооружены до зубов. В случае встречи придется либо очень быстро бежать от них, либо стремительно кидаться им навстречу, чтобы вступить в рукопашную. В бою за Фэйт будут скорость, полное отсутствие инстинкта самосохранения и физическая подготовка, а против нее - многочисленные противники с пушками, а также... игровая камера. Ведь одно дело, когда наблюдаешь за поединком со стороны и видишь, что вытворяет твой персонаж, и совсем другое, когда смотришь на происходящее его глазами. В Mirror's Edge, если вы катитесь по земле, то мир начинает вращаться вокруг вас, а если стоите спиной к противнику, то не можете видеть, что он там замышляет. Как выкрутятся из этой ситуации разработчики - пока секрет, но кое-какие

из путей решения проблемы уже известны. Первый из них – управление. Оно будет максимально простым и интуитивно понятным, чтобы никто в разгар схватки не начал путаться в кнопках, ставить паузу и искать инструкцию. Второй - местный аналог Bullet Time: в критические моменты время будет услужливо замедлять свой бег, позволяя игроку максимально точно выполнить особо сложный трюк и нанести разящие удары. Третий – то самое единение с Фэйт, которое будут развивать у нас всеми возможными способами. И, наконец, четвертый – возможность отобрать у противников оружие и перестрелять их всех к чертям собачьим. Впрочем, последний вариант не панацея – с оружием в руках Фэйт не способна на многие из тех трюков, что легко удаются ей без него, да и патронов будет всегда ровно столько, сколько оставил в обойме прежний владелец. В общем, оружие годится лишь для того, чтобы избавиться от одного-двух врагов, а затем отбросить его и бежать лальше.

Все описанное выше воспринимается сейчас как нечто очень далекое от реальности. Mirror's Edge не хочет умещаться в привычные жанровые рамки, пытается разбить все представления об играх с видом от первого лица и предлагает нам нечто новое, до сих пор нигде не встречавшееся. У многих это вызывает желание скептически хмыкнуть. Но и желание посмотреть, что в итоге у DICE получится, вызывает тоже. А до тех пор, пока мы сами не сможем проверить, какая часть задуманного разработчиками воплотилась в жизнь, не стоит сбрасывать игру со счетов. Каждому ведь хочется верить в чудеса, правда? 🖤

B PA3PA5OTKE STARGATE WORLDS







РИЛИМИЗИТЕ

ПЛАТФОРМА:

C3 WAH

role-playing.MMO.sci-fi

- 🗅 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК:
- Cheyenne Mountain

 ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- ТЫСЯЧИ
- 🖸 ДАТА ВЫХОДА:
- осень 2008 года

 ОНЛАЙН:
- www.stargateworlds.com



▶ Автор: Алексей «rlxa» Копцев rlxa@mail.ru







STARGATE WORLDS

ДЕСЯТКИ МИРОВ. СОТНИ КВЕСТОВ. ТЫСЯЧИ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ДЛЯ СЧАСТЬЯ? ZAT'NI'KATEL MHE В ДЫШЛО!

дать осталось недолго. В четвертом квартале этого года состоится запуск целого комплекса подпространственных тоннелей, известных как Stargates. Все мы дружно превратимся в энергию и заструимся, счастливые, по направлению к Чулаку или Отале, в гости к асгардам и джаффа. Какая все-таки замечательная идея – сделать MMORPG по мотивам такого культового сериала, как «Звездные врата SG-1». Обширная космическая география, множество рас и ярких персонажей, запутанная интрига - потенциал у идеи огромный. Получится ли у авторов совладать с этой махиной? Даже не верится, что все начиналось с чистого, еще не омраченного денежными отношениями, энтузиазма. Три единомышленника: Джим Браун (Jim Brown), Тодд Эллеринг (Todd Ellering)

и Дэрил Уоффорд (Daryl Wofford) решили воплотить в игру свои межпланетные фантазии и построить собственный, пусть и виртуальный, мир Звездных врат. Самой большой сложностью было получить права на использование сюжета. После долгих и утомительных переговоров авторам удалось доказать состоятельность своего проекта и убедить правообладателей. Остальное оказалось делом техники: парни составили бизнес-план и нашли инвестора – аризонского капиталиста Гэри Уайтинга (Gary Whiting). Так и была образована компания Cheyenne Mountain Entertainment. Процесс пошел. Работу над Stargate Worlds возглавил знаменитый продюсер Джо Ибарра (Joe Ybarra), ранее принимавший участие в космическом проекте Starflight (1986). Он сумел собрать настоящих профессионалов, и потому можно на-

деяться на хороший результат. По крайней мере, таков лейтмотив рекламной кампании. Вселенная Звездных врат воистину бесконечна. И если Вlizzard приходится здорово напрягаться, придумывая локации для своего WOW-мира, то здесь достаточно ввести новую комбинацию из иероглифов, чтобы перенестись в совершенно незнакомую реальность, будь то поверхность иной планеты или сияющие златом интерьеры космического корабля гоа'улдов.

Самое удивительное, что мы сможем поиграть за этих паразитов тоже. Всего в Stargate Worlds будет представлено четыре расы — люди, уже упомянутые гоа улды, джаффа и асгарды. Пока не очень понятно, как можно отыграть роль разумной «миноги», пусть и владеющей всей нашей галактикой. Тем интереснее дождаться премьеры — что

еще придумали разработчики, а ведь они уже успели вдоволь поэкспериментировать с самим жанром MMORPG. Хотите пример? Каждый, кто хоть раз ходил в рейды, знает, насколько важно иметь в группе лекаря. Теперь навыками врачевания сможет овладеть люоой «партиец», вне зависимости от его профориентации. Это значит, что группу набрать станет куда легче и больше не нужно скучать в сторонке, время от времени развлекаясь врачеванием и штопаньем ран своих товарищей по оружию.

Собственно бой, видимо, будет типичным, но не для ролевых игр, а для шутеров от первого лица: носимся, увертываемся, стреляем, используем аптечки. Нечто подобное вы могли видеть у лорда Бритиша в его научнофантастической MMORPG Tabula Rasa. Судя по всему, сражаться нам предсто-

7









- 2 Goa'uld Resurrection Station. Парадный вход.
- в таком саркофаге происходит воскрешение павших гоа'улдов.
- Асгард собственной персоной. Персонаж не очень симпатичный, но зато полезный в группе
- **5** Планета Агнос. К ее созданию приложили руку
- в Планета Anima Vitrus. Настоящий райский сад.
- 7 Планета Толлана. Кристаллов в финальной версии игры уже не будет.

Все многочисленное население Stargate Worlds ge лится на два лагеря: героев темных и светлых. Деление это распространяется и на NPC. Выполняя их ния, вы будете получать очки лояльности, как в World of Warcraft. Кроме того, сможете выбрать, какой сюжетной линии следовать. Их здесь две, по одной на каждый лагерь.

У сил света три группировки — SGC, Asgard и Free Jaffa. Нетрудно догадаться, что в первой состоят только люди, а в двух других – дружественные пришельцы. И, кстати, асгард – это и раса, и архетип, и организация тоже. Фантазии у этих серых человечков малова то, что компенсируется их техническими талантами. Найдется немало геймеров, которые выберут Темную сторону, можно даже не сомневаться. Скверный нрав злодеев стал причиной многочисленных внутнних конфликтов, так что дружить у них вряд ли получится. Злодейские человеки представлены груповкой OP-CORE, а гоа'улды образуют свой независимый клан во главе с правящей королевой.



ит с помощью современного земного, а подчас и инопланетного оружия. Совершенно точно, что мы сможем испробовать такие уникальные штуковины, как Jaffa Staff и Zat'ni'katel. Противника авторы обещают сделать «хитрющим, коварнейшим и очень изворотливым» - слова эти, кстати, произнесены все теми же господами маркетологами. Главное – научиться действовать на местности, использовать естественные укрытия и ползать по-пластунски. Еще интереснее воевать в группе. Да, и не бойтесь случайно зацепить друга - ваши пули для него совершенно безвредны.

Вместо привычных классов авторы используют архетипы. В настоящий момент известно о семи таких «профессиях». Это - археолог (отличный дипломат и специалист по «аггро», способный утихомиривать врагов и монстров), асгард (техник-ремонтник, может бомбардировать врага с орбиты), гоа'улд (управляет миньонами, умело маскируется, в бою использует яды), джаффа (гора мускулов, типичный «танк», при этом может поражать врага на расстоянии), ученый (способен улучшать оружие и броню, строить турели и оборонительные сооружения. имеет бонус к медицине), солдат (спец по автоматическому и тяжелому вооружению, прирожденный лидер) и коммандо (сапер и снайпер, умеет обнаруживать ловушки).

Прежде чем отправляться в большое космическое путешествие, вам придется определиться с фракцией (см. нашу врезку), той стороной Силы (оорѕ, wrong movie! - Ред.), к которой вы себя относите. После этого можно заняться созданием персонажа, настройкой своей виртуальной физиономии

и придумыванием соответствующего ника. Добрые персонажи начинают свой славный путь в локации, известной как Alpha Site, тогда как злыдни пройдут боевую подготовку в Замке (The Castle) - так называется отдаленная планета-тюрьма.

В такой игре как Stargate Worlds невозможно обойтись без ремесел, и разнообразные умения, необходимые для мирной жизни, обязательно будут. Сам процесс производства предполагается сделать в виде занимательной миниигры, а не так, как это принято в типичных MMORPG, где достаточно собрать нужные ингредиенты и просто нажать кнопку. Кроме того, появятся и предметы, которые невозможно изготовить в одиночку. Создание таких вот «гильдийных» штуковин потребует участия сразу нескольких специалистов. Что вполне естественно, ведь даже самый

тапантливый механик не способен построить космический корабль без помощи коллег по цеху. Немаловажно и то, к какой расе относится ваш персонаж, ведь технологии людей и тех же асгардов совсем разные. Напоследок успокоим любителей

«Звездных врат»: авторы относятся к первоисточнику с огромным пиететом и стараются бережно сохранять даже малейшие нюансы сюжета. Мы сможем принять самое непосредственное участие в таких легендарных баталиях, как Гражданская война джаффа, Война репликаторов и так далее. Уже сейчас разработчики думают о системе обновлений. Скорее всего, она будет реализована в виде сезонов – перекличка с сериалом очевидная. Каждый такой add-on будет начинать новую историю, неизменными останутся только Врата. Звездные врата в Вечность. 🛚

B PA3PA5OTKE PURE









- 🗅 ПЛАТФОРМА:
- PC PlayStation 3 Xbox 360
- XAHP:
- racing.offroad

 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- Disney Interactive Studios

 РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- «Новый Диск»
- «повыи диск»

 РАЗРАБОТЧИК:
- Black Rock Studio

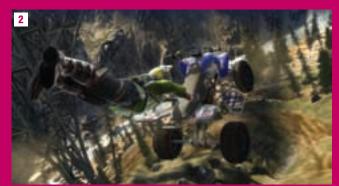
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- ДАТА ВЫХОДА:
- III квартал 2008 года (Европа)
- 🗅 ОНЛАЙН:
- www.purevideogame.com





■ ABTOP:
Makcum «bw» Поздеев
pozdeev@gameland.ru.ru

К работе над Риге в качестве эксперта был привлечен Вес Миллер — известный про-райдер, любитель квадроциклов и владелец собственной компании, снимающей фильмы об этих машинах и трюках, которые на них можно выполнять. Вес выступил консультантом по части поведения машин на трассе и, в частности, «отвечал за сохранение в игре культуры гонок на квадроциклах», что бы это ни значило.



На каждом этапе в Риге будет как минимум пять различных путей к финишу. Причем на некоторые из них можно попасть, только выполнив какой-нибудь особенно часипачный тром



2 Этот и многие другие трюки из серии «Мам, смотри, как я умею!» станут, если все пройдет хорошо, визитной карточкой Риге. В игре даже будет специальный режим работы камеры, который включается во время прыжка и позволяет взглянуть на происходящее с наиболее выгодного ракурса.



КЛЯНУТСЯ, ЧТО ИХ САМОПИС-НЫЙ ЯВИЖОК СПОСОБЕН ВЫ-ВОЯИТЬ НА ЭКРАН ОЭНОВРЕ-МЕННО ОТ СТА ДО ЯВУГКСОТ ТЫСЯЧ ТРАВИНОК. ТРАВИНКИ МЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПЕРСЧИ-ТАЕМ ОСЕНЬЮ, КОГЗА ИГРА ПОСТУПИТ В ПРОЗАЖУ, А ВОТ ТО, ЧТО ГРАФИКА ТУТ БОЛЕЕ ЧЕМ СИМПАТИЧНАЯ, МОЖЕМ ОТМЕТИТЬ УЖЕ СЕЙЧАС.

PURE

РЕВ МОТОРОВ, ВОЗНЯ В ГРЯЗИ, КРУТЫЕ ВИРАЖИ И ПОЛЕТЫ НАД ГНЕЗДАМИ ОБАЛДЕВШИХ ПТИЦ.

ак плох солдат, не мечтающий стать генералом, так мало хорошего и в разработчике, который не хочет в один прекрасный день создать Игру с большой буквы. Такую, чтобы перевернула представления всего мира о том, как вообще надо делать игры, продалась многомиллионным тиражом и на много лет вперед стала ориентиром для тех, кто хочет оставить значимый след в истории индустрии. Разработчики из Black Rock Studio определенно не желают, чтобы о них думали как о паразитах, из года в год клепающих унылые игры про машинки. Их новый проект - Pure - умудряется совмещать в себе несовместимые на первый взгляд вещи. Это одновременно симулятор и аркада, классические гонки и экстремальный спорт, серьезная физическая модель и насмехающиеся над

Ньютоном полеты. Как говорят разработчики, главная цель, которую они ставят перед Pure, - водружение новой планки качества для всех игр, в которых различные средства передвижения носятся наперегонки по бездорожью. И даже сейчас, когда до окончания работы Black Rock остается еще несколько месяцев, уже видно, что все шансы добиться этой цели у Pure есть. На первый взгляд, задумка кажется банальной: шестнадцать квадроциклов едут по дьявольски пересеченной местности из пункта «А» в пункт «Б» – кто приезжает первым, тот и молодец. Казалось бы, что нового это может привнести в жанр автогонок? Ответ прост: в промежутке между пунктами «А» и «Б» водители четырехколесных повозок не только соревнуются в скорости и пытаются спихнуть друг друга с дороги, но и взлетают до небес, вытворяя

в воздухе головоломные трюки. Эти полеты будут немаловажной частью игрового процесса: прыгнув с очередного трамплина, можно увидеть, что скрывается за ближайшей горой, узнать, как сверху выглядят деревья и трасса, плюнуть в глаз пролетающему мимо орлу... В принципе, если очень захотеть, можно переименовать Риге из гонок в авиасимуляторы.

Кроме любования виртуальными красотами у прыжков в Pure будет и сугубо практическая цель: успех в гонке напрямую зависит от того, насколько успешно участники выполняют акробатические элементы, так как именно за них можно получить право воспользоваться ускорителем, дающим возможность разогнаться посильнее и взмыть повыше, чтобы, конечно же, сделать трюк позабористее. При этом игроки должны будут находить баланс между

использованием ускорения и числом головокружительных трюков и внимательно следить за специальной шкалой под названием Trick Meter, которая заполняется после удачных прыжков и опустошается при использовании ускорения. Если переборщить с разгоном, можно запросто лишиться возможности выполнять самые сложные (и самые «щедрые» на бонусные очки) трюки и провести остаток гонки в сожалениях о своей горячности.

Второстепенные особенности Pure (такие, например, как список игровых режимов и музыкальные композиции, которые войдут в саундтрек) остаются пока тайной за семью печатями, но и без них очевидно, что детище Black Rock имеет право на жизнь. А если разработчики не начудят с управлением и смогут сделать игру по-настоящему увлекательной, то и на процветание. (Д

1 С МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

CHEPT DUILINGHAM MOMEHT ИСТИНЫ







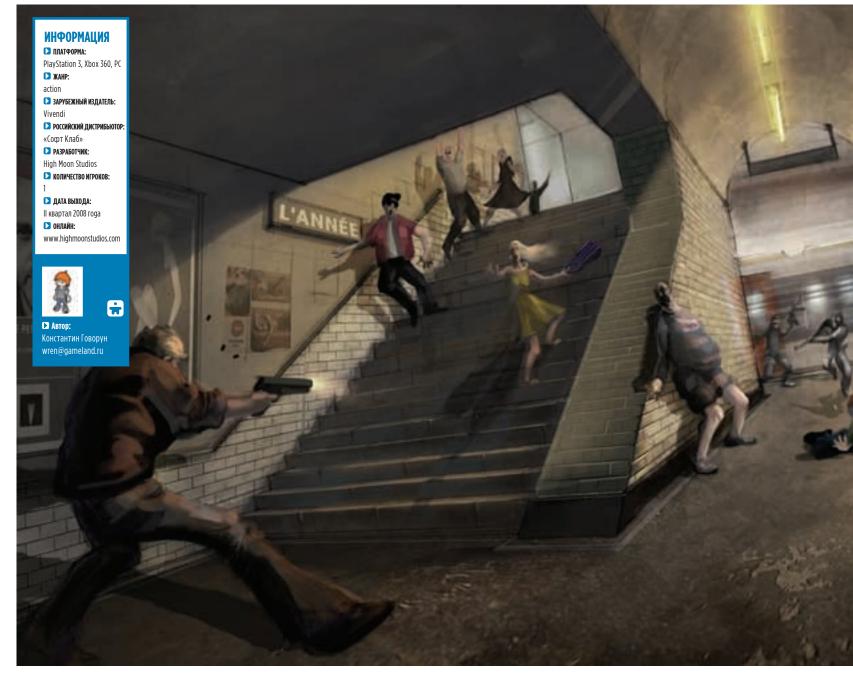






© 2008 ЗАО «1С». Вся права зацицины © 2008 Haggard Garries. Все права зацицины РЕКПАМА





Robert Ludlum's

The Bourne Conspiracy

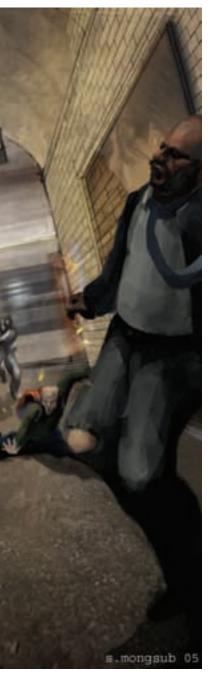
Его зовут Джейсон Борн, он не похож на Джеймса Бонда, но летом тоже станет героем собственной видеоигры. И, на первый взгляд, весьма достойной.



вышло уже три. но отчего-то ни одно игровое издательство не успело их вовремя окучить. Лишь в прошлом году Vivendi анонсировала первый боевик в мире Борна, а в конце февраля устроила масштабную презентацию для европейской прессы (подробнее об этом вы читали в мартовском номере «Страны Игр»). Сразу (чтобы вы не бросили читать статью) – два важных уточнения. Во-первых, на The Bourne Conspiracy брошена купленная Vivendi в позапрошлом году студия High Moon (бывшая Sammy Studios), до этого создавшая вполне приличный шутер Darkwatch. Во-вторых, игра не привязана к датам выхода каких-либо фильмов и появится на прилавках тогда, когда будет

готова. Так что это не дешевый сопутствующий проект к кинсблокбастеру, и относиться к нему надо серьезно.

В киноверсии главная роль досталась Мэту Дэймону, однако в игре его внешность не используется. Зато разработчикам удалось привлечь Джефа Имаду, мастера по постановке поединков, работавшего как над трилогией о Борне, так и над десятками других популярных лент. На презентации в Париже Джеф охотно делился с прессой своими воспоминаниями о былых успехах и показал (не сам, конечно, а с помощью специально приглашенных каскадеров) пару красивых боевых сцен, которые придумал специально для игры. Естественно, в The Bourne Conspiracy герою придется драться и стрелять куда чаще, чем в кино. Как любит говорить продюсер из High Moon, на одном уровне игры Борн убивает боль-



Кто такой Джейсон Борн? Комментарий эксперта

Единственная причина, по которой имя Джейсона Борна сейчас известно не так широко, как, скажем, Джеймса Бонда – возраст трилогии. «Борниана» – это, пожалуй, эталонный шпионский боевик XXI века, жесткий, захватывающий и очень реалистичный. Первая часть брала свежестью подхода, вторая порадовала отменными трюками (гонка по третьему кольцу!) и прибытием героев в Москву, а третий фильм свел воедино все достижения францизы и напомнил, что хороший боевик делает великим не сумма, потраченная на спецэффекты и взрывы, а точеная режиссура и ювелирный монтаж. Когда это есть, мы никуда не денемся – будем смотреть на экран, как бандерлоги на питона.

Борис Хохлов, главный редактор Total DVD





ше людей, чем их гибнет во всех трех фильмах трилогии вместе взятых. В этом нет ничего страшного — в конце концов, книжный и киношный образы героя также сильно отпичаются. Сценаристы фильма настолько вольно обошлись с первоисточником, что хороший агент ЦРУ, сфабриковавший свою биографию элитного асассина, превратился их волей в плохого парня, на самом деле совершившего кучу грязных дел. И те же самые парни работали над сюжетом игры.

Тhe Bourne Conspiracy построена вокруг, по сути, одной идеи. Это кинематографичность. Игра должна дать геймеру возможность ощутить себя героем фильма, повторить все трюки Борна именно так, как это происходило на экране. Особого труда это не представляет — даже самые сногшибательные приемы выполняются очень просто.

Вместе с тем уровень сложности не позволяет легко пройти The Bourne Conspiracy, лениво тыкая в кнопочки. Нужны хорошая реакция и полное погружение в происходящее на экране. А вот умение быстро соображать и принимать решения на ходу – нет. Три основные элемента фильмов - рукопашные схватки, перестрелки и погони – воспроизведены в игре строго отдельно. Во время побега из американского консульства в Цюрихе Борну попадаются вооруженные охранники, но он к этому моменту не готов брать в руки трофейный автомат. В сценах погони герой не может выйти из машины и расстрелять преследователей. На всех пеших уровнях все «лишние» двери закрыты; несмотря на иллюзию полной свободы, идти всегда можно только по одному маршруту. Это тоже, по сути, киношное правило — никакой самодеятельности, сценарий превыше всего.

Самая важная часть игры - конечно же, сцены с рукопашными схватками, и эти уровни я изучал особенно тщательно. Как обычно и получается, игра выглядит особенно эффектно, когда ее у вас на глазах проходит по сотому разу специально обученный PR-менеджер, да еще и со включенным читом бессмертия. Стоит взять джойпад в руки самому, как враги почему-то начинают убивать, отбрасывая на несколько минут назад, к последнему чекпойнту. Однако, использовав мощные аналитические способности, я смог все же расколоть крепкий орешек игровой механики The Bourne Conspiracy. В игре есть два основных обычных удара рукой - быстрый и медленный. Мутузить ими врагов можно бесконечно – очень уж

Игра должна дать геймеру возможность ощутить себя героем фильма, повторить все трюки Борна именно так, как это происходило на экране.



РЕПОРТАЖ

толстокожие. Однако с каждым **УСПЕШНЫМ УДАРОМ КУЛАКОМ В ЛИ**цо у вас накапливается полоска суперэнергии, которая нужна для проведения ударов класса takedown. Одно нажатие кнопки – и Борн надевает неприятелю на голову вазу, мутузит ноутбуком Vaio со сверхпрочным корпусом из углепластика, ломает руки-ноги, вышвыривает в окно и делает прочие гадости, предусмотренные геймдизайнерами. Прием takedown контекстно-зависим - то есть, конкретный способ его проведения зависит от того, где находятся Борн и противник в момент нажатия кнопки. В самом банальном случае (посередине комнаты, где нет ничего подходящего) герой просто выворачивает врагу конечности и роняет на пол. В любом из вариантов гад повержен, и можно отправляться на поиски новых противников. Как вы догадываетесь, из этого следует простой алгоритм: тыкаем в кнопки обычных ударов, порой ставим блок, и ждем, пока не наберется линейка takedown. Дальше – проводим takedown и переходим к следующему в очереди.

Для прохождения игры, впрочем, этого несложного алгоритма недостаточно. Время от времени инициируются так называемые quick time actions, знакомые еще по первой Shenmue. То бишь, нужно быстро нажать последовательность кнопок, высвечивающуюся на экране (из соображений геймероненавистничества она генерируется каждый раз случайным образом), чтобы Борн смог в лихой скриптовой сценке убить всех людей. В отличие от многих подобных игр, непоспособность выполнить QTE не лишает бонусов, а лишает жизни. В смысле, вне зависимости от состояния линейки энергии наступает тотальный Game Over, и все нужно начинать заново (с ближайшего чекпойнта). К счастью, после десятка-другого смертей к этому привыкаешь, и начинаешь выполнять QTE на ура. Вот, собственно, и все. Второй элемент игры - перестрелки от третьего лица – реализован примерно так же, как в любом среднем боевике такого рода. Борн умеет прятаться за укрытиями и неспособен носить слишком много видов оружия сразу. Не скучно бывает тогда, когда Борн устраивает огнестрельный takedown или же удачно проводит QTE-сценку. Красивы и взрывы - враги довольно часто прячутся за автомобилями с полным бензобаком. Прекрасный алгоритм (немного постреляли обычным образом, затем излили всю свою ненависть к врагам кнопкой «треугольник») работает и здесь. Повторяется та же история и в гонках - от-

кровенно аркадная физика, маленькие и однообразные трассы. но зато красивейшие скриптовые ролики. Вместо takedown треугольник здесь активирует slow-mo - так в теории можно легче обгонять машины в плотном транспортном потоке на улицах Парижа. На практике обойтись можно и без этого, но как-то уже непривычно не использовать накопившуюся полоску. Если есть желание покрасоваться перед подружкойгеймером - можно изобразить поворот с применением ручного тормоза. Кстати, издательство Vivendi потратило целый день работы клуба автокаскадеров на то, чтобы убедить европейскую прессу: все эти «полицейские развороты» The Bourne Conspiracy и миллиона других игр и фильмов действительно существуют, и их может легко выполнить любой желающий. В смысле, прессе выдали на растерзание несколько настоящих автомобилей, два десятка демоюнитов с игрой и дали возможность сравнить ощущения и там, и там. Это было прекрасно. Игра должна поступить в продажу летом, но, по сути, The Bourne Conspiracy готова уже сейчас остались мелочи, вроде локализации на русский язык. Правда, на уровне с гонками на красном «Мини Купере» по Парижу пиарщик начинал нервничать, если кто-то доходил до верхнего уровня большой надземной парковки и просил сбросить игру на начало. Впрочем, пока он отворачивался, я покатался в запретной зоне минут десять - никаких заметных глюков. Так что за остав-

Как вы могли заметить, The Bourne Conspiracy - очень специфичная игра. Коллеги уже успели сравнить ее с The Matrix: Path of Neo. Она чертовски красива – и графический движок мощный, и Джеф Имада с дизайнерами постарались. Она очень проста - проще, чем любой нормальный beat'em up и та же Path of Neo, и выполняемые вами лействия слишком олнообразны. Не факт, что Борн настолько популярен, что вам захочется купить любую игру с его участием. Однако The Bourne Conspiracy – важный шаг в развитии интерактивного кино. С одной стороны, это достойный наследник The Punisher и игр о Бонде (со всеми их плюсами и минусами), не хватающий звезд с неба. С другой стороны, истинные продолжатели идей Shenmue и Fahrenheit вполне могут позаимствовать кое-какие элементы геймплея именно y The Bourne Conspiracy. И это заслуживает уважения.

что-то изменится в худшую или

лучшую сторону.

Слово разработчикам

Во время презентации мы пообщались со старшим геймдизайнером The Bourne Conspiracy. На визитке было написано, что его зовут Рори МакГвайр (Rory McGuire).

 Все-таки, на чем основана игра в первую очередь? Книгах или фильмах? Или это совершенно независимый проект? Как вы знаете, у Роберта Ладлэма нет книги под названием The Bourne Conspiracy. Но наша игра, тем не менее, должна занять важное место во вселенной Борна. Мне нравится такая аналогия: человек приходит в магазин и видит, что на одной полке лежат пять книг о Борне, на другой – три фильма, а на третьей – диск с The Bourne Conspiracy. Это то, чего мы хотим добиться.

7 Тем не менее, игра воссоздает несколько знаковых эпизодов первого фильма..

Да, конечно. В первую очередь – побег из американского посольства в Цюрихе. Действительно, за основу сюжета игры мы взяли яркие экшн-сцены из «Идентификации Борна», но добавили к ним флэшбеки – вос-

поминания Борна-ассасина о выполненных им когда-то миссиях. Этого не было ни в книгах, ни в кино; по сути, игра является их приквелом. Естественно, мы работали в тесном сотрудничестве как с наследниками Ладлэма, так и со сценаристом трех фильмов о Борне. Никакой отсебятины.

🕽 Расскажите немного об основах боевой системы. 🖥 Я нашел здесь быстрый и медленный удары рукой, а иногда еще получалось бить ногами.

Всего есть восемь вариантов комбо, которые получаются из сочетаний обычных ударов. Если вы будете постоянно применять только один, то противники начнут вас блокировать, а затем контратаковать. Поэтому нужно разнообразие. Пока вы играли, я заметил, что вас несколько раз подряд убил спецназовец с дубинкой, - я бы на вашем месте ударил его связкой из двух медленных ударов рукой... Кстати, некоторые комбо – например, заканчивающиеся ударом ноги с разворота, - выводят вас в выгодное положение и автоматически инициируют quick actions.



Игра должна поступить в продажу летом, но, по сути, The Bourne Conspiracy готова уже сейчас – остались мелочи, вроде локализации на русский язык.





- 7 То, как Борн стреляет из автомата, я видел. А может ли он использовать холодное оружие ножи и дубинки? Конечно – и не только. Берет все, что попадает под руку – хоть огнетушитель, хоть
- **?** Я не совсем это имел в виду. Огнетушителем он бьет в рамках takedown, а потом его выбрасывает. А может ли он взять что-нибудь и использовать его постоянно – хотя бы пока не сломается? Знаете, как в Dead Rising.

Нет, увы, это бы противоречило идее игры и образу персонажа. Ведь Борн – великий импровизатор. Он мгновенно принимает решения и использует в качестве оружия то, что попадается под руку. Но он не повторяется и каждый раз выдумывает что-то свое. В этом вся прелесть.

? И, насколько я понимаю, даже когда Борн вооружен пистолетом, вблизи он автоматически переходит к пистолетом, вблизи он автоматически переходит к рукопашному бою?

Да. Когда противник рядом, удобнее и эффективнее вывести его из строя вручную. Кроме того, его телом можно закрыться от выстрелов других врагов, которые находятся

? Еще один смешной вопрос. Я заметил, что в одной из миссий за Борном охотится снайпер, а на прицеле его винтовки - кириллические символы... Да-да (смеется).

? И вы в курсе, что они бессмысленны, просто набор символов – абракадабра какая-то...

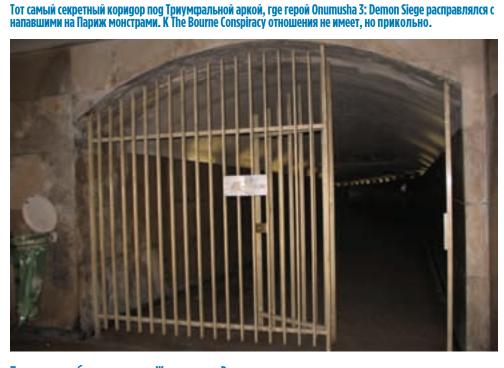
Что ж поделать. Кстати, это не просто так – на одном из уровней Борн попадает в Восточную Европу.

? В Восточную Европу или же Россию? В Восточную Европу. Но в страну, где кириллическая письменность... (подумав)... впрочем, там вообще говорят по-русски. А какую – не скажу. (прим. : в секретном полном списке уровней, который я полистал, пока PR-менеджер ушел за чашкой кофе, обнаружился некий «Вильнюс«. Что бы это значило?).

Водительские права Врен забыл дома, поэтому перед гонками на кубок европейской игровой прессы пришлось выполнить пару квалификационных заездов.





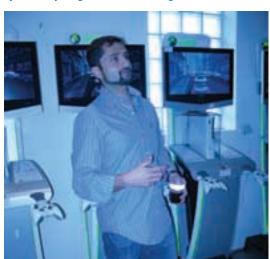


Президент клуба каскадеров: «Журналист из России – вот такого роста, а как быстро ездит!»





Люди из High Moon особенно охотно рассказывали прессе о версии для Xbox 360. Хотя для PS3 тоже была.







B PA3PA5OTKE JUST CAUSE 2







- **□ ΠЛΑΤΦΟΡΜΑ:**DC Visou 700 Disuttation
- PC, Xbox 360, PlayStation 3
- action-adventure.modern
- 🗅 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- **₽** РОССИЙСКИЙ

C XAHP:

- ИЗДАТЕЛЬ:
- ND Games (PC)
- 🗅 РАЗРАБОТЧИК:
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- □ ДАТА ВЫХОДА:
- 5008 год 3008 год
- ОНЛАЙН:











JUST CAUSE 2

ПЛАМЕННЫЙ РЕВОЛЮЦИОНЕР И ЛОВКИЙ ТРЮКАЧ РИКО РОДРИГЕС ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА НАШИ ЭКРАНЫ.

ennaя Just Cause вышла в сентябре 2006 года и отчасти оказалась мыльным пузырем. Задолго до выхода разработчики медовыми голосами обещали сделать практически «GTA в джунглях»: в списке значились огромные пространства, влажные тропики, сотни увлекательных заданий, десятки средств передвижения и внушительный арсенал. На деле Just Cause получилась игрой, бесспорно, веселой, но с аршинными дырами в дизайне и в геймплее. Хотя простор для исследований действительно оказался немаленький, загвоздка была в том, что искать, по сути дела, там было и нечего все локации состояли из пугающе пустых джунглей и километров скучных дорог, где кроме вялотекущего трафика практически ничего и не было. С другой стороны, если прочно встать на рельсы сюжета и не заниматься самодеятельностью,

игра мгновенно превращалась в веселый аттракцион с яркими спецэффектами, погонями со стрельбой и замысловатыми трюками главного героя.

Примечательно, что в Eidos загодя начали готовить почву для сиквела — первая часть еще не успела лечь на полки магазинов, а продолжение уже анонсировали. Правда, два года назад никаких подробностей раскрыто не было, и только сегодня из стана разработчиков наконец-то стала поступать более-менее подробная информация о грядущем проекте.

Бандерос не Родригес

Вновь Рико Родригес отправляется на тропический остров свергать местного диктатора, помогать обездоленным, а заодно поискать давнего врага — джентльмен так насолил Родригесу, что теперь наш герой охотится за ним по всему свету.

В первой части, как вы, наверное, помните, светопреставление устраивалось на огромном острове Сан-Эспирито, теперь же действо плавно переехало на остров поменьше, расположенный в районе Панау. По сообщениям разработчиков, «новая земля» хоть и потеряла в размерах, зато гуще заселена. Создатели обещают учесть промахи прошлой серии и максимально насытить локации действием. Во-первых, ждем внушительного разнообразия ландшафтов: Рико доведется побывать в душных джунглях, побродить по болотам, насладиться видами пустыни и даже забраться в горы, где, натурально, снег и холодно. Кстати, смена климата повлияет и на геймплей – в Just Cause 2 реализована хитрая физическая модель, так что одна и та же машина на разном покрытии ведет себя по-разному, и транспорт, похоже, придется подбирать под каждую конкретную ситуацию. Вдо-

бавок, чтобы подарить нам полную свободу действий, разработчики отказались от строгой помиссионной структуры, а просто заполнили мир толпой страждущих, которых хлебом не корми, дай только нагрузить Родригеса поручением. Колеся по острову, можно набрать сотни самых разнообразных заданий и, конечно, самолично решить, какие выполнять сейчас, какие оставить на потом, а от чего и вовсе отказаться. Хотя главная цель всей игры не меняется, каким путем к ней прийти, зависит исключительно от вас и вашей фантазии. И да, можно ожидать тесного клубка сразу из нескольких враждующих группировок и необходимости выбирать, кому насолить посильнее, а с кем, напротив, завести дружбу.

Под свинцовым дождем

Но все эти мелочи теряются на фоне обещанного экшна. Главная радость

JUST CAUSE 2

B PA3PADOTKE











Разработчики не скрывают, что Just Cause 2 буквально напичкана разнообразным оружием. И если в начале спектакля у героя в руках один лишь пистолет, то уже к середине он запутает туземцев автоматами, снайперскими винтовками, гранатометами и прочим гранатами-бомбами. Но самое интересное, что весь арсенал можно улучшать, повышая меткость, скорострельность и прочие характеристики пушек. Разработчики по уже ошарациили общественность цисррами, пообещав аж две тысячи «деталей», из которых, видимо, при желании можно будет собрать нечто похожее на Звезду смерти.





- 1 Возмужавший Рико Родригес все так же ловок и хмур.
- 2 Вот такие захватывающие дух прыжки, похоже, будут главным козырем Just Cause 2.
- При помощи крюка веселее всего захватывать барражирующие в небе вертолеты.
- 4 Если противник умен и хитер, ко встрече с ним лучше подготовиться как следует.





Можно, вскарабкавшись на горку повыше, с гиканьем сигануть в пропасть, раскрыть парашют, и, пролетая над противничьим гнездом, устроить настоящий свинцовый дождь.

в том, что Рико не только не потерял свой чудо-крюк, но и всячески его модернизировал. С его помощью он, как и раньше, примется ловко запрыгивать в пролетающие вертолеты, седлать проезжающие по своим делам мотоциклы и на ходу экспроприировать автомобили. Кроме того, отныне при помощи верного крюка герой запросто поднимется в горы, вскарабкается или спустится с отвесной стены и покажет еще парочку фокусов имени Человека-паука.

Никуда не делся и фирменный парашют Родригеса, причем, по уверениям создателей, тут тоже все стало интереснее. Так, наш герой не только освоил затяжные прыжки с ну очень уж высоких гор, но и наловчился стрелять, воспарив над облаками. По идее это должно дать нам с вами завидный простор для тактики. Можно, например, вскарабкавшись на горку повыше, с гиканьем сигануть в пропасть, раскрыть парашют и, пролетая над противничьим гнездом, устроить свинцовый дождь или забросать ошарашенных элодеев бомбами. Такие уловки, надеемся, не только развеселят разокдругой, но и действительно потребуются в неравном бою.

Противники, впрочем, тоже намерены поумнеть. В первую очередь, появятся командиры, которые руководят остальными бойцами — усатые мучачос примутся отправлять солдат в тыл главному ге-

рою, приказывать взять в кольцо или затаиться в ожидании поддержки. Очевидно, что командиру следует выписать в рай первый же билет, а уж оставшиеся без начальственного попечения рядовые солдаты либо в панике разбегаются по кустам, либо в приступе глупого героизма сами полезут под пули.

В транспортных средствах, как водится, недостатка не будет. Разнообразные вертолеты, грузовики, джипы, танки, лодки, катера и прочий металлолом всегда к вашим услугам. Одни можно просто угнать из-под носа опешивших граждан, другие достанутся в качестве приза за выполненное задание. Также к вашим услугам десятки видов оружия

и новая система автонаведения: Рико сможет точно прицеливаться в разные части тела противника, метко продырявливая руки, ноги и, разумеется, буйны головы.

Над графикой дизайнеры да художники тоже поколдовали на славу. Свободное падение с трехкилометровой высоты захватывает дух, взрывы, пламя искры и прочая пиротехника выглядят на пять с плюсом, а модели персонажей вылеплены на совесть. Глядя на скриншоты, остается надеяться, что это не просто красивые картинки, а действительный пример того, что ждет нас в игре. В общем, похоже, возвращение Рико Родригеса пройдет без сучка и задоринки. Если в Avalanche сдержат все обещания и действительно выкатят ту игру, о которой рассказывают, нас ждут и в самом деле незабываемые и очень веселые приключения. 🐠

В РАЗРАБОТКЕ **DAMNATION**













DAMNATION

CTEHKA HA CTEHKY.

умаю, вы не станете спорить, что в последнее время громких шутеров выходит не просто много, а неприлично много. И, судя по всему, сей поток не скоро иссякнет. Разработчики игр это тоже отлично понимают, стараясь задолго до выхода своего детища побольше рассказать об их отличительных чертах. Или поднять на щит хорошо забытые идеи да грамотно их распиарить. Давайте вспомним, когда в последний раз в боевиках мы бодро скакали по вертикальным поверхностям? Кажется, в шкуре Чужого охотились на людишек, свободно бегая по стенам и потолку... Но прежде на ум приходит недурная James Bond 007: Everything or Nothing. A ведь ей едва исполнилось каких-то четыре года – это даже не махровая классика 90-х и в рубрике «Ретро» мы увидим ее

не скоро. Но вот, не прошло и пяти лет, на горизонте замаячила Damnation под флагом «Shooter gone vertical». «Постойте, – призадумался я. – Неужели так уж давно мы не использовали в перестрелках столь замечательное поле боя, как стена?» Оказывается, давно со времен Ghost in the Shell одиннадцатилетней давности (уж ей-то в «Ретро» самое место). Герои нашего времени скачут по вертикали в любом направлении, с грацией Лары Крофт, с упорством Принца Персии и с легкостью Альтаира. Попутно не забывая постреливать в недругов с меткостью подвисшей Ниобе. Но одной акробатикой сыт не будешь, а потому на стенках обещают устроить настоящую бойню. Якобы продвинутый искусственный интеллект позволит соперникам картинно передвигаться по вертикали, ни в чем не уступая живым игрокам. А для пущего безумства персонажам выдадут транспортные средства, среди которых уже были замечены навороченные мотоциклы... Да, они тоже будут носиться по стенам. На сладкое припасена захватывающая эпическая история про борьбу человечества с главным плохишом, коим здесь оказался некий «arms dealer», то есть по-нашему – «торговец оружием». А как бороться с оружейными баронами? Конечно, выстрелами по ногам да метким хедшотом. Авось поймут, что продавать оружие кому попало нехорошо. Все прочие сюжетные подробности просачиваются сплошь из неофициальных источников. И, надо сказать, воодушевляют они посильнее официальных. Так, предположительно, местом и временем действия может оказаться альтернативная Америка конца XIX - начала XX века. В этой Америке гражданская смута, известная

как «война Севера и Юга», не закончилась в положенный срок и послужила стимулом для ускоренного развития науки и поводом для преждевременного открытия военных технологий. В итоге, начало прошлого века, каким мы увидим его в Damnation, напоминает гремучую смесь киберпанка, стимпанка и постапокалиптики а-ля Fallout. Другие додуманные (или подслушанные да подсмотренные?) Интернетом детали касаются уже геймплея. Будто бы камер здесь будет две штуки: одна от первого лица, а вторая - от третьего. Одна, как водится, для стрельбы, вторая - для позерства и выкрутасов. Сами решайте, чему верить, а чему - нет. Горохом нас забрасывают каждый год, а вот стенками подкупают впервые. Наверняка, самые интересные идеи авторы Damnation припрятали и намерены снова нас удивить поближе к осени. 🖤







- ПЛАТФОРМА:
- PC PlayStation 3 Xhox 360
- C XAHP:
- shooter.third-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАЕТЛЬ
- РАЗРАБОТЧИК:
- Blue Omega
- В КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- ДАТА ВЫХОДА:
- IV квартал 2008 года
- СЭ ОНПАЙН
- http://www.code com/playdamnation





Андрей Шилоносов skaarjd@gameland.ru

- 1 Теперь мы знаем, после какого шутера все полезут на стену.
- 2 Шалтай-Болтай на стенку залез. Но сможет ли **у**фержаться?
- з Шутер нынешнего поколения: много света, много аыма, неожидан ные углы, глянцевый блеск поверхностей... Где же ты, былое очарование схематичной классики?

воин - для богов

герой - для человечества

ОТМІЦЕНИЕ - ДЛЯ СВБЯ

BATTLE FOR ASGARD



Кровожадная армия солдат-мертвецов захватывает земли виканитов. Деревии сожжены. Люди уведены в плен или убиты. Уничтожив этот народ, враги могут упичтожить весь мир.

Ты - Скарин, последняя надежда мироздания. Вонн-викани, призванный отомстить. Теперь, чтобы изменить ход войны, ты должен собрать свою собственную армию и насытить землю кровью твоих врагов.











XBOX 360.





www.sega-europe.com

B PA3PAGOTKE THIS IS VEGAS







- **□ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ:**DC Visou 700 Disuffation
- PC, Xbox 360, PlayStation 3

 **MAHP:
- action-adventure.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РОССИЙСКИЙ
- ИЗДАТЕЛЬ:
- «ND Games» (PC)

 РАЗРАБОТЧИК:
- Surreal Software
- В КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА:
- IV квартал 2008 года

 ▶ ОНЛАЙН:
- http://vegas.midwav.cor











THIS IS VEGAS

ТРЕНАЖЕР КРАСИВОЙ ЖИЗНИ.

осле яркого боевика Тот Clancy's Rainbow Six: Vegas интерес к игорной столице мира не угас, а напротив возрос и расцвел. И вот спешит, торопится праздничная Rainbow Six: Vegas 2. Глазом моргнуть не успели, а она уже в магазинах. К почти родным нормандским пляжам времен Второй мировой и суперсекретной Зоне 51, о которой слышал каждый школьник, вот-вот добавится новая локация... Но одними шутерами дело определенно не ограничится. Не все же гонять наглых террористов. Пора вспомнить, что Вегас – это не только полигон для отстрела террористов, но и отели, казино, зажигательные шоу с не самыми одетыми девчонками... В общем, неисчерпаемая тема для жанра adventure. В «одноруких бандитов» можно не только стрелять, с ними удается и поиграть. А бегать по Лас-Вегас Стрип

с автоматом наперевес, бесспорно, посвоему увлекательно, но не менее приятно просто прокатиться по самой оживленной улице Города грехов с ветерком да посмотреть на мирно бредущих в разные стороны зомбированных NPC.

M3 Sin City – B Sims City

Подход у авторов This is Vegas самый что ни на есть правильный. Что важнее всего для гнезда греха и порока? Конечно, грехи да пороки. Теперь представьте, что виртуальный Sin City в большой опасности. Некий богатый, влиятельный и могущественный бизнесмен коварно замыслил недоброе. А именно – превратить мечту любого нормального взрослого человека в поляну для семейных пикников. В настоящий рай для симов, где все срамные места стыдливо покрываются пикселями. «Непорядок!» — решает главный герой, намереваясь личным

примером показать, каким славным местечком может быть прежний развратный Вегас. Все здешние блага да возможности – не просто приятное развлечение, а наша цель. Оттянуться по полной – первостепеннейшая задача. Подняться от никому не известного туриста до фигуры заметной и значимой. И спасти великий город от безумных идей фанатичного моралиста. Неудивительно, что для этого понадобятся контакты с правильными людьми и куча денег. А ведь герой появляется здесь практически ни с чем. На счете смешная сумма: полсотни долларов. Предстоит знакомиться, ходить на частные вечеринки, много выигрывать в казино, драться и даже размахивать пистолетом в общественных местах. А позже - скупать дорогие автомобили, менять пентхауз одного престижного отеля на другой, грести деньги лопатой да выполнять задания тех новоприобретенных знакомых, которые горой стоят за сохранение старого-доброго Вегаса.

Смешать, но не взбалтывать

«Те самые» казино Лас-Вегаса мы в игре не увидим. Но прочь возмущенные комментарии да разочарованные вздохи основные достопримечательности на своих местах. Они отличаются архитектурой и названиями, но узнаваемы с первого взгляда, к примеру, черты казино «Луксор» легко «читаются» в пирамиде выдуманного казино «Майя». На выбор – три вида азартных игр: слот-машины, покер и блэкджек. Если вы уже вообразили нелегкий путь к богатству, усеянный бесконечными save да load, не спешите впадать в уныние. Играть стопроцентно честно на одной лишь удаче нас и не заставляют. Герой уверенно чувствует себя за карточным столом, ведь у него есть «бондовские» очки, позволяющие ви-

В РАЗРАБОТКЕ THIS IS VEGAS











- 1 Вот таким симпатичным арт-эффектом «под комикс» разбавлены сцены мордобоя.
- 2 Об отношениях героя с женщинами авторы пока умалчивают...
- з Игра во многом пародийная, веселая. Никаких багровых рек и кислых мин.
- 4 Чем черт не шутит, а вдруг This is Vegas понравится любителям The Sims?..
- ...или фанатам Need for





Пора вспомнить, что Вегас – это не только полигон для отстрела террористов, но и отели, казино, зажигательные шоу с не самыми одетыми девчонками...

деть крапленые карты. Это не гарантия победы, но серьезное подспорье. Правда, слишком часто пользоваться хитроумным прибором не рекомендуется. Помните, игрок, постоянно теребящий свои sunglasses, вызывает подозрение у окружающих... А как только уровень подозрения превысит норму, незадачливому шулеру обязательно прижмут хвост. Владельцы разных казино реагируют на мошенничество по-разному. Одни могут выгнать на улицу без права вернуться обратно. Другие попытаются убить... И уж тут карты летят в сторону, в разговор вступают кулаки да пушки. Разработчики пока не уточняют, насколько высок уровень насилия в игре и уви-

дим ли мы откровенные сцены с обнаженкой. Свежо приданье Hot Coffee... Но пальбе и потасовкам точно быть - это известно наверняка. Причем речь не о тоскливой стрельбе по крестику с одиноким «ударом в челюсть», а о полноценной боевой системе. Уж если стрелять, то обязательно с трюками и использованием интерактивных декораций. Мордобой тоже не покажется скучным: нам обещают комбо, захваты и добивания. Все как у людей. Чего еще не хватает в коктейле счастья? Насыщенные огнями ночи, красивейшие закаты и рассветы есть. Девочки и модные тачки тоже, куда же без них. Но оседлать первую попавшуюся... машину нам, увы, не позволят. Авто при-

обретаются и множатся по мере общего движения к роскошной жизни. Хотя некоторые экземпляры все же разрешат «одолжить» у предыдущих владельцев, разгула в духе GTA не ждите. Не тем славен Лас-Вегас.

Карты, деньги, два ствола

Зато будут стрип-бары и недостроенные здания. Причем тут недостроенные здания? Да притом, что разработчики уже сейчас планируют пополнять мир игры с помощью скачиваемых бонусов. Обычная практика в наши дни. Насколько это будет интересно и удобно, владельцы РС, PS3 и Xbox 360 узнают в конце года. Но стоит ли добавлять, что «только время

покажет», чем в итоге обернется This is Vegas? Сильным конкурентом GTA? Набором разношерстных миссий и азартных мини-игр? Новым шагом в эволюции жанра action-adventure.freeplay? На бумаге игра выглядит аппетитно и многообещающе, а как окажется на самом деле, заранее никогда не знаешь. Лично я бы не отказался от возможности повторить подвиг одиннадцати друзей Оушена и обчистить пяток виртуальных казино с веселой компанией заскриптованных по самый воротничок NPC. Только дадут ли мне такую возможность? Хотя бы на правах пародии или второстепенного задания? Скрестим пальцы. Если авторы не обманут наши ожидания, поездка может стать незабываемой. Когда еще попадем в Лас-Вегас без груза ответственности? Безопасный Вегас – как Нот Coffee... Пускай ощущения не те, зато карманы целы и здоровье в норме. 🖤

В РАЗРАБОТКЕ THE ABBEY









- 🖪 ПЛАТФОРМА:
- CD XXAHP:
- adventure.third-person ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РАЗРАБОТЧИК:
- Alcachofa Soft В КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- ДАТА ВЫХОДА:
- май 2008 года СЭ ОНЛАЙН:
- www.theabbev-gam

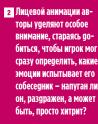






















THE ABBEY

ЦЕРКОВНЫЕ ПЕРЕДРЯГИ ТЕМНЫХ ВЕКОВ.

сожалению, классические рисованные приключения в стиле point-and-click нынче переживают далеко не лучшие времена: бюджеты уменьшаются, а даты релиза частенько отодвигаются не столько по техническим причинам, сколько из-за нехватки денег. Вот и у The Abbey (хоть этот квест и не совсем рисованный) такая судьба. Игру хотели выпустить в 2007 году, но разработка затянулась, и проект отложили до 2008, притом что анонс был сделан еще два года назад. Хотя мысль создать The Abbey появилась еще раньше – Эмилио де Пас (Emilio de Paz), руководитель компании Alcachofa Soft, известной в России по игровому сериалу о Мортадело и Филемоне, вот уже 10 лет придумывает игру своей мечты.

Сюжет напоминает знаменитый роман Умберто Эко «Имя розы» - средневековый детектив, действие которого разворачивается в XIV веке в стенах одного аббатства. Игроку предстоит взять на себя роль бывшего королевского советника, монаха Леонардо, и при содействии помощника Бруно найти виновного в череде жестоких убийств. Между прочим, книга «Имя розы» уже неоднократно вдохновляла создателей игр. и не только компьютерных - существует «настольно-вечериночная» Mystery of the Abbey, а в 1988 году была выпущена La Abadia del Crimen («Преступное аббатство») для восьмибитных компьютеров. Многие считают это приключение одной из лучших игр тех лет - программист Пако Менендес и художник Хуан Делькан создали настоящий «симулятор монаха». Герой, сопровождаемый своим послушником, должен был раскрыть тайну исчезновения одного из братьев-бенедиктинцев, при этом не забывая

соблюдать распорядок дня – вовремя ходить на молитву и на трапезу, а ночью оставаться в келье. Непослушание детектива-францисканца вело к тому, что разгневанный аббат просто выставлял его за ворота монастыря.

К чему мы это все рассказываем? Просто господин де Пас признался нам, что команда разработчиков The Abbey - большие фанаты La Abadia del Crimen и что их новый проект будет гораздо ближе к этому «прототипу», чем к книге Эко. Разумеется, выглядит игра далеко не восьмибитно – задники прорисованы заранее, а персонажи представлены в виде трехмерных моделей. Все это стилизовано под мультфильм. Идея не нова, но если вы так и не поняли, о чем идет речь, то просто вспомните Runaway правда, там применялись пререндеренные спрайты, но внешнее сходство налицо, и именно эту игру наиболее часто

упоминает сам Эмилио в многочисленных интервью, когда его спрашивают о графике.

Что касается саундтрека, то над ним также поработал маэстро де Пас, а за исполнение взялся Пражский филармонический оркестр. В общей сложности будет записано порядка 70 минут музыки и задействовано более 50 человек. Число израсходованных нот, к сожалению, неизвестно.

Вспомнив Мортадело и Филемона, мы понадеялись на мультиплеер, однако господин де Пас сказал нам буквально следующее: «Фокус повествования должен оставаться на брате Леонардо, чтобы история могла раскрыть весь свой драматический потенциал. Но в следующей игре... кто знает? Возможно, вы и сможете играть за Леонардо и Бруно вместе по Интернету на PS3, Wii или Xbox 360». И загадочно улыбнулся. 🚺

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ
НИКА ПЕРУМОВА

Tepeballi meli epeballibili fieli





«Когда Два Брата обретут свободу, наступит конец времён»



© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов. РЕИЛАМА PRIMAL

В РАЗРАБОТКЕ **LEGO BATMAN**





















LEGO BATMAN

атастрофа! Сайт IMDb.com vт-

ПЛАСТМАССОВЫЙ РЫЦАРЬ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ.

верждает, что фильм «Темный рыцарь» выйдет в российский прокат 11 сентября. Одиннадцатого сентября! Это означает, что позже отечественного зрителя картиной насладятся лишь в Японии - все прогрессивное человечество, включая Аргентину, Венесуэлу, Эстонию, Египет, Финляндию и Израиль, переживет эпическое противостояние Кристиана Бэйла и ныне покойного Хита Леджера почти на два месяца раньше. Если искать в этом хоть что-нибудь мало-мальски положительное, на ум придет одно: когда мы посмотрим свежую ленту Кристофе-

Британская студия Traveller's Tales построила из деталек LEGO Татуин и «Звезду смерти», а прямо сейчас, пока вы читаете эти строки, заканчивает собирать все-

ра Нолана, от LEGO Batman нас будут от-

возможные края, по которым довелось путешествовать лихачу Индиане Джонсу. Огромный, мрачный, запруженный грабителями и убийцами Готэм-сити команда припасла на сладкое – посчитала, что к воссозданию вдохновленного Нью-Йорком мегаполиса лучше отнестись посерьезнее. С чего бы вдруг?

С того, что дизайн уровней затачивается не под ватагу джедаев с их Силой и лайтсейберами, равно как и не под вооруженного кнутом Инди. Здесь - качественно новая задача. Здесь – видите ли, минимум четыре пары уникальных персонажей. Цель Бэтмена и Робина – разобраться со сбежавшими из Аркхэмской психбольницы, в числе которых – Джокер, Харли Куинн, Женщина-кошка, Пугало, Пингвин и Киллер Крок (возможно, к ним присоединятся еще и Риддлер с Двуликим, однако пока что продюсер Лоз Дойль о них не обмолвился). Злодеи – в бегах, а роль пособника новых преступлений уготована вам, дорогой читатель и будущий игрок. Нарушить закон вас вынудят 18 раз – ровно столько же придется восстанавливать порядок (плюс энное число бонус-этапов).

Так и получается: сначала ведем Джокера и сопровождающую его Харли Куинн через луна-парк, совершаем массу мелких и крупных гадостей (для чего у Джокера, например, есть его верная электрическая перчатка – такая же, какой он умертвил мафиози Тони в фильме 1989 года), схватываемся с комиссаром Гордоном и оставляем несчастного очкарика с носом, а затем – уже руководя парочкой супергероев – идем выручать этого горе-копа. С бэтарангами и прочими гаджетами наперевес, а то даже и в новых специальных костюмах; щедро усыпая тротуары Готэма пупырчатыми деталями, в которые неизбежно превращается

встречающийся на пути уличный сброд. Как и в случае с оригинальной тематической линейкой конструктора, основой LEGO Batman послужат не столько фильмы, сколько комиксы и анимационные телесериалы. Это отразится на шутках, сюжете, даже пластике движений LEGOфигурок; к слову, в LEGO Star Wars не было ничего, подобного акробатическим трюкам Харли, грациозной походке Кошки (кусок пластмассы, выписывающий бедрами идеальные восьмерки, - это нечто; причем пластмасса поблескивает, как, извините, латекс) и вообще всему, что вытворяет Джокер.

«Но» пока всего одно: игра заявлена для ПК, Xbox 360 и всех здравствующих консолей Sony и Nintendo – а это накладывает сами знаете какой отпечаток. С другой стороны, достанется всем, много и везде. Как гласит постер «Темного рыцаря», «why so serious?» Ш



Дизайнер Джонатан Смит заявил, что понарошковыми «Звездными войнами», «Индиано Джонсом» и «Бэтменом» список LEGO-игр никак не исчерпается. Судя по линейке тематических наборов конструктора, можно со всей уверенностью ждать LEGO Harry Potter, LEGO Spider-Man, LEGO Speed Racer, LEGO SpongeBob SquarePants и LEGO Avatar: The Last Airbender с припиской «The Videogame»



- 🗅 ПЛАТФОРМА: PC. PS2, PS3, PSP, DS, Wii
- ЖАНР:
- action.adventure.thirdperson.3D
- 🗅 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros.
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- «Новый Диск» (РС)
 ▶ РОССИЙСКИЙ
- дистрибьюторы:
- «Софт Клаб» (PSP, PS2, PS3), «ND Видеоигры» (DS, Wii)
- В РАЗРАБОТЧИК∙
- Traveller's Tales ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- ДАТА ВЫХОДА:
- сентябрь 2008 года
- ОНЛАЙН: http://batman.lego.com







- 1 LEGO-версию Освальga Коблпота, чело· века-пингвина. можно принять за видного джентльмена родом откуда-нибудь из XIX века. На деле он, конечно же, феноменальный уродец
- 2 Мы уже знаем, что в этом эпизоде Бэтмен поцелуется с Женщиной-кошкой, Женщина-кошка поцелует Бэтмена, а Робин состроит жуткую гримасу, увидев, как Бэтмен поцеловался с Женщиной-кошкой, а Женшина-кошка поце ловала Бэтмена

делять считанные дни.

TYPOK

ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?

WWW.TUROK.COM



НА ВИГЛИЙСКОМ ВЗЬИЦ С РУССИИМ РУКОВОДСТВОМ



полностью на Русском



на английским изыка с Руссиим Руковидством







PLAYSTATIONS







Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИ-ДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, можно изучить ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬ-НОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИ-ЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗА-ДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА - ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ новую игровую ПЛАТФОРМУ. С ПОМО-ЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТ-ВА МЫ УКАЗЫВАЕМ HOMEP. B KOTOPOM OHA

I PC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Актуальная тематика и непрерывный экшн привлежают внимание игроков к этому продолжению знаменитого сериала, а оригинальный мультиплеер с ролевыми элементами обеспечивает игре долгую жизнь и после прохождения одиночной кампании.

- 🔲 ПЛАТФОРМЫ:
- PC, Xbox 360, PlayStation 3
- shooter.first.person.modern

 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- 🖸 РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- ND Games

 PA3PAGOTYNK:

Activision

Infinity Ward

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите Тhe Orange Вох. Если один шутер в два года, берите The Orange Вох. Если один шутер в три года... Нет, все-таки вы не сможете играть в Orange Вох вечно. Рубимся в Team Fortress 2, медем Portal 2, потихольку забываем сюжет Half-Life 2.

- 🔲 ПЛАТФОРМЫ:
- PC, Xbox 360, PlayStation 3
- shooter.first.person.sci-fi
- **В ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**Valve / Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- «Бука» РАЗРАБОТЧИК:

Valve

Sins of a Solar Empire



Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась Мечта: «стравить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю Мечту.

- 🔲 ПЛАТФОРМЫ:
- ☐ ЖАНР:
- MARIP.
- strategy.real-time.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
- «1C»/snowball.ru
- PA3PAGOTYNK:

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
a 1	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
2	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	Nº21(246)
3	Sins of a Solar Empire	PC	strategy.real-tme.sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
4	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
5	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
6	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
7	Frontlines: Fuel of War	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Степан Чечулин	Nº08(257)
8	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS, XBLA	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилюрик	№12(237)
9	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	Nº24(249)
10	Gears of War	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(252)

ПРИСТАВКИ

Super Mario Galaxy



Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все — случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

- 🔲 ПЛАТФОРМА:
- MAHP:
- action-adventure
- В ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК
- Nintendo EAD

Lost Odyssey



Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж — то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал нобуо Уэмацу. Дождались!

- 🔲 ПЛАТФОРМА:
- Xbox 360
- role-playing.console-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
 Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Апион»
- PA3PAGOTYNK:
- Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную пыть и нешуточный напор.

Кем станет ваш командор

Шепард, товарищ?

Mass Effect

ВЕРДИКТ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- XAHP:
- role-playing.pc-style.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ЛИСТРИБЬЮТОР:
- «Алион»
- PA3PAБОТЧИК:
 BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует Ном	ер с обзором
= 1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	Nº06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	Nº02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устино	B №23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
□ 8	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	Nº24(249)
2 9	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure.slasher	Red Cat	Nº07(256)
1 0	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	action/racing.arcade	Артем Шорохов	Nº05(254)

ОПУБЛИКОВАНА.

СЛОВО КОМАНДЫ СЛОВО КОМАНДЫ

Слово команды

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ. ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.





Константин Говорун

wren@gameland.ru



Всемирно известный Врен

Sins of the Solar Empire

На снях пришло письмо от моего знакомого японца: «Привет. Вчера я ужинал с СЕО компании Capcom, он передал для вас подарок – диски с Devil May Cry 4. С оказией перешлю в Москву». Не очень актуально, зато очень приятно. Слухи о любви редакции «Страны Игр» к этой игре, как видите, уже шагают через моря-океаны. Кстати. в конце мая мы (вернее. Наталья Офинцова)

поедем в Токио, смотреть Sonic

Unleashed. Можете присылать

нам вопросы, которые вы хо-

тели бы задать Sonic Team.



Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



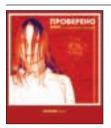
Демонический редактор

Crisis Core: FF7, Devil May Cry 4 (Xbox 360)

Crisis Core напоминает: нет большего страха для японца, чем оказаться не таким, как все. Обнаружив у себя крыло (или крылья), японский герой решает, что отныне он монстр и отринут обществом. Или же что общество ему вовсе не нужно, но, что поделать, кем-то править при**дется. Выпасть из привыч**ного социума даже за счет сверхспособностей (а не. скажем. слабоумия) – трагедия; поставить на социуме крест сверхнавык, доступный исключительно злодеям.



Артем «сд» Шорохов ca@gameland.ru



Остановитель мгновенья

Lost Odyssey (70 часов) Army of Two (4-й раз)

Высший пилотаж GMV - проработать сценарий, слить воедино музыку, стихи и видеоряд. Такой клип-сюжет – это уже GMV как жанр, как искусство. Когда-то совпали премь ера новой песни от моей любимой группы и выход Tomb Raider Legend. И так, знаете, зацепило их духовное родство, что (не без помощи Леши Павлова, нашего читателя) на свет народилось GMV. И вот буквально вчера постучалась в аську солистка (мы с ней немного знакомы): представляете, ей ужасно понравилось!



Илья Ченцов

chen@gameland.ru



Эндоскопический редактор

«Стриптиз твоей мечты»

Экономика сбита напрочь. Два часа тупо прокликав на кнопочку «Потрясти грудью», можно скопить 100 тысяч виртуальных баксов. Только на что их тратить? Стриптизерша всего одна, все костюмы доступны с самого начала, время стриптиза стоит очень дешево, а анимации раздевания нет - одежда просто пропадает. Зато свободный режим камеры позволяет проникнуть внутрь танцовщицы. Оказывается, она там пустая.



Сергей Цилюрик



Щеки не влезли

Team Fortress 2, FF Crystal **Chronicles: Ring of Fates**

Мне тут сообщили, что, оказывается, у читателей есть тенденция не обращать на новые рубрики внимания некоторое время. В смысле, не читать новые рубрики. Блогосферу, то есть, не читать. Мою. Блогосферу. С «Уголком безвкусия». гае я уже сколько номеров кряду веду просветительскую деятельность относительно видеоигровых мемов. Читатель! Прояви сознательность! Не дискриминируй рубрики по возрасту!



Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



Immortal

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Red Cat

В мозгу медленно зреет материал для колонки под интригующим названием «Все грехи Lost Odyssey». Новая икона некст-ген JRPG. обладая потрясающими данными. собрала в себе. кажется. все самые неоднозначные соичи. которые только можно придумать. Главный шок – когда игровой процесс вдруг делает паузу на лирическое отступление, представляющее из себя десять минут обычного текста... И таких лирических отступлений в игре десятки...



Алексанар Солярский

solyarskyi@gameland.ru



Злобный, но надежный

ЧАС ИГРАЕТ В:

BioShock

Не только грозами и ливнями «сладеньких» поэтов прошлого знаменит грядущий месяц май. В этот раз нас ожидает поистине великое событие: В Краснодаре планируется проведение первого в этом регионе турнира по Tekken 5. Yyet moe cepgце, скоро локальные участки рунета вновь озарятся пламенем священной войны между сторонниками «честных» файтингов и адептами «джагл-серий». Всегда ваш...



Евгений Закиров zakirov@gameland.ru



Finally

Lost Odyssey, Gran Turismo 5 Prologue, Dynasty Warriors 6

Dynasty Warriors 6 произвела эффект «умеренного восторга». Такое случается, когда очень ждешь игру, приписываешь ей фантастические подробности, а она вдруг оказывается точно такой, какой ее рисовало воображение. Совсем по-другому получилось с Lost Odyssey. Она не понравилась мне с первых же скриншотов, но стоило появиться Сет и Дженсону - и отношение изменилось, GT5P? Фанатам Ridge Racer противопоказано!



chaosman@rambler ru



Воплощенное спокойствие

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Аутотренинг

Поддавшись на уговоры не буду говорить кого, решил скачать Lord of the Rings Online – все-таки не один месяц собирался. Требуемый файл с самого начала расставил все по своим местам, заявив собственный вес в восемь гигабайт с хвостиком. Испытание, как показала практика, чересчур серьезное аля выбранного некогда провайдера. Тридцать шесть часов, потраченные на закачку упомянутого выше чуда. завершились обрывом соединения. Не судьба...

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ГОСТЕВАЯ КОЛОНКА





Сте Пикфора

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Я НЕ СЧИТАЮ СЕБЯ ОЧЕНЬ ХОРОШИМ ПИСАТЕЛЕМ, ОДНАКО ЗА ПРОШЕДШИЕ ГОДЫ, НАВЕРНОЕ, СОЧИНИЛ ТЫСЯЧИ СТРАНИЦ ДОКУ-МЕНТАЦИИ, И ЕСЛИ ВЗЯТЬ ВСЕ ВМЕСТЕ, ТО С ИХ ПОМОЩЬЮ МЫ СМОГЛИ ПОЛУЧИТЬ ФИНАНСИРОВАНИЕ НА МИЛЛИОНЫ ДОЛЛАРОВ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, Я БЫЛ БЫ ОЧЕНЬ РАД, ЕСЛИ БЫ МНЕ НИКОГДА БОЛЬШЕ НЕ ПРИШЛОСЬ ПИСАТЬ НОВЫЕ ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТЫ.

этом состоит один из самых серьезных недостатков игровой индустрии – многие сделки заключаются только при наличии качественной документации, хотя слова (и даже иллюстрации) плохо подходят для описания ключевых качеств интерактивных видеоигр. Скольким жутким, обреченным на провал проектам дали зеленый свет только потому, что некомпетентный разработчик смог предоставить красивую документацию? Сколько великолепных игр так и не были созданы из-за того, что отличный геймдизайнер не умел излагать свои мысли на бумаге? В нашей команде «почетная» обязанность технического писателя обычно лежит на мне: во-первых, потому что программирование отнимает больше времени, чем созлание графики. во-вторых, потому что к документам нужны иллюстрации, да и красиво расположить текст на странице - тоже искусство; но в основном потому, что Джон (Джон Пикфорд, см. далее «Об авторе». – Ред.) пишет как программист - короткими, оптимизированными предложениями, в результате документ занимает полстранички. А я могу добавить немного «воды» - к сожалению, дизайн-документы весьма часто судят по весу, а не по содержанию. Это моя самая нелюбимая часть работы. Я знаю, что иногда эти докумен-

ты необходимы, но писать их – как вырывать зубы. Документировать дизайн после того, как прототип создан – еще куда ни шло. Вы, по крайней мере, знаете, о чем говорите, хотя и задаетесь вопросом, какая польза от бумажки, если есть демоверсия. Этим я сейчас и занимаюсь - описываю наш почти завершенный прототип.

Самое ужасное - составлять дизайн-до кумент в начале проекта. Это практически невозможно - ведь проект в том и состоит, чтобы разработать дизайн игры, во всяком случае, если говорить об оригинальных идеях, на которых мы специализируемся. Однако, увы, получить финансирование без хоть какогото GDD* тоже практически невозможно. Прелесть работы на себя состоит в том. что вам не нужно строчить бессмысленный дизайн-документ в самом начале. Создавая Naked War, мы не писали никаких формальных бумаг, и именно поэтому нам было очень приятно заниматься этим проектом, который в результате стал, возможно, самой лучшей нашей игрой. Мы делали записи, создавали списки и таблицы, я документировал код веб-сайта и базу данных (так как знал, что мне придется работать с ней в дальнейшем), однако мы не позволяли рутинному написанию технической документации помешать настоящему делу - созданию игры.

Потом я подготовил большую презентацию, в которой рассказал, как игра заработает на Wii, но это как раз оказалось просто, потому что я знал, о чем говорю, и описывал игру, дизайн которой уже был завершен. Мне оставалось только придумать, как она будет работать с WiiConnect24*

Проблема с написанием дизайн-документов состоит в том, что разработка – это тяжелый, медленный труд, в процессе которого дизайн игры неоднократно уточняется. Тексты пишутся совсем не так. Однако когда вы сочиняете дизайн-документ для несуществуюшей игры. «писательский» ритм берет верх. и вы останавливаетесь на какихто произвольных решениях, только чтобы закончить предложение или абзац, или изящно завершить раздел. Стоит лишь войти во вкус, как можно «надизайнить» много всякой ерунды. Я сам часто придумываю тонны глупостей, которые на момент написания кажутся здравыми мыслями. Одна «бумажная» идея тащит за собой другую. Я добавляю кусочки текста «для симметрии» или чтобы заполнить пустое место в таблице. Накатав тридцать страниц, я чувствую только гордость от проделанной работы.

Позже я показываю свои записи Джону, и он не разделяет моего энтузиазма. Он сам работает над игрой и указывает мне, что некоторые идеи лишни, или бессмысленны, или не будут работать, или даже конфликтуют с тем, что мы уже сделали. Тут я понимаю, что все мои труды – просто куча бессвязных слов. В контексте документа они выглядят солидно - возможно, они даже смогут убедить кого-то финансировать разработку проекта - но с самой игрой не имеют ничего общего.

Разработкой нельзя заниматься на бумаге. Чтобы создать дизайн, вам нужно сделать саму игру.

Об авторе: Сте Пикфорд (Ste Pickford) и его брат Джон (John) — ветераны индустрии, создающие игры с 1984 года. Братья работают в самых разных жанрах, среди их творений – платформеры Zub и Plok!, головоломки Wetrix и Sticky Balls, стратегии Death Wake и Future Tactics, культовая Solar Jetman, обладавшая отличной графикой и физикой для своей платформы (NES), игры по лицензии, порты и оригинальные разработки. Сте чаще всего исполняет обязанности художника, а Джон – программиста, а над дизайном братья работают вместе. Пикфорды сотрудничали с Virgin Games, Acclaim, Rare, Nintendo, Infogrames, однако в конце концов выбрали независимость и в настоящий момент являются соучредителями компании Zee-3, в составе которой они выпустили РВЕМ-стратегию Naked War и сейчас трудятся над несколькими новыми проектами, среди которых - продолжение их старого хита Feud, который братья полушутливо называют «первой в мире Deathmatchигрой с ботом».

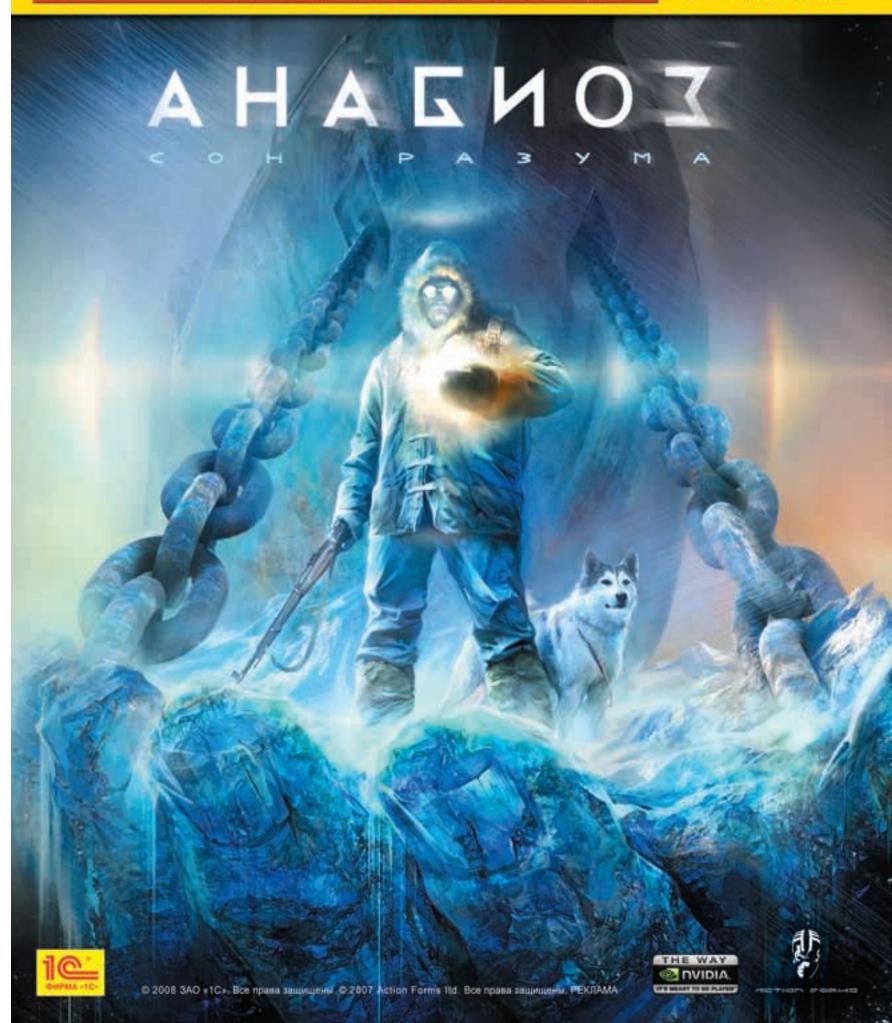
Оригинал этой статьи вы можете найти в блоге братьев Пикфорд по адресу www.zee-3.com/pickfordbros/blog.php?po st=5452&blogger=Ste







По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА SLEEPING AWAKE





Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПРОЛИСТЫВАЯ КАЖДЫЙ СВЕЖИЙ ВЫПУСК «СТРАНЫ ИГР», ВСЕГДА ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧАЮ ИГРОВУЮ РЕКЛАМУ. КАК ПРАВИЛО, РЕКЛАМНЫЕ МАКЕТЫ ВООБЩЕ НЕ ПРИВЛЕКАЮТ ВНИМАНИЯ: ОДНООБРАЗНЫЕ, СКУЧНЫЕ И, САМОЕ ОБИДНОЕ, БЕЗ ИДЕЙ. ДЛЯ СРАВНЕНИЯ, В ЗАПАДНЫХ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛАХ СИТУАЦИЯ ИНАЯ. ПОЧЕМУ У НАС МНОГОЕ ДЕЛАЕТСЯ ПО ШАБЛОНУ?

ри условии, что житель мегаполиса в среднем за месяц «съелает» несколько сотен рекламных сообщений, единственный способ заполучить внимание во всем этом многообразии - выделяться и затрагивать чувства, не вызывать раздражение, а, наоборот, привлекать и даже вдохновлять.

Пролистайте журнал, который вы сейчас держите в руках, и посмотрите на рекламные макеты. Наверняка, по традиции, где-то можно отыскать ненавязчивое упоминание стандартных преимуществ «более семи видов оружия», если речь идет о шутере, «реалистичная графика, захватывающий сюжет и увлекательный геймплей» применительно к любым другим жанрам. Такое ощущение что это отчеты перед слепым руководством, а вовсе не разговор продавцов с аудиторией. Немногим лучше на этом фоне смотрятся рекламные макеты просто с красивым артом, коробкой или логотипом игры. Какую информацию они несут – не очень понятно. Ну, кроме того, что игра по логике уже в продаже.

Ладно бы дело касалось известных брендов, игр с раскрученными ІР, например, долгожданных сиквелов или проектов по кинолицензиям, о которых все и так все знают. При опросе коллег по цеху о наиболее выдающейся маркетинговой кампании игровой продукции в России ответ зачастую ограничивался задумчивым выражением лица.

Кто-то выделил Lada Racing Club – правда, не помнит, в чем именно была соль рекламной кампании, но про успешный результат продаж наслышаны все. Ктото упомянул гигантский трехсотметровый брэндмауэр PlayStation 3, который в свое время висел на Кремлевской набережной - с размахом. Кто-то отметил старания по продвижению Nintendo Wii: ку-. чу демоюнитов с промоутерами в местах продаж и рекламу на телевидении. И по большому счету это все. Лично я от себя могу добавить в этот список S.T.A.L.K.E.R. – игра была у всех на слуху и сильно ожидаемой во всем мире. А что происходит с игровой рекламой на

Западе?* Взять, к примеру, прошлогодний релиз Halo 3 — серия телевизионных роликов наделала столько шума, что сами пользователи выкладывали их на YouTube и распространяли по Интернету. И если производство роликов и трансляция по телевидению потребовали солидного бюджета, то дальнейший по сути вирусный онлайн-маркетинг – дело рук самих пользователей. Другой вопрос, что игра не оправдала ожиданий геймеров, и создатели потратили больше усилий на продвижение, нежели на качество самого продукта. А видели ли вы рекламу того же Xbox? Очень хорошо помню один из роликов, в котором прохожие стреляли друг в друга из пальцев, якобы обыгрывая мультипле-ерные сражения в Xbox Live. Почему она так запомнилась? В этой рекламе продают ощущения, а не «черный ящик». Если почитать все размещенные в сети

Интернет интервью и материалы по игре StarCraft до ее выхода, можно найти просто море информации о вселенной, которой охотно делились разработчики. И это заинтересовывало игроков гораздо больше и сильнее, чем безликие рекламные макеты в прессе.

При выпуске Tomb Raider продвигалась не сама игра, а главная героиня Лара Крофт. Один из первых и до сих пор редких случаев, когда из виртуального персонажа

сделали настоящий культ. Даже при выходе на широкие экраны фильма чаще упоминалась Лара Крофт, нежели Анджелина Джоли, – настолько сильнее была узнаваемость компьютерного персонажа. Еще на ум приходят рекламные ролики World of Warcraft со знаменитостями, которые рассказывают о себе в мире игры, о том, кто они во вселенной Азерот и чем занимаются. Ван Дамм, к примеру, делится своим опытом в роли волшебника. Вселенная Pokemon - отдельная история. Все знают мультсериал, где серия за серией рассказывается про мир игры, почему необходимо собирать значки, обмениваться покемонами и привлекать к этому друзей. Сейчас это одна из самых дорогих лицензий на планете Земля. А все только потому, что очень правильно продавалась выдуманная вселенная.

И это далеко не все примеры. Конечно, многие успешные маркетинговые кампании подкрепляются весомыми бюджетами для как можно большего охвата. Опыт показывает, что даже при отсутствии финансирования можно достичь впечатляющих результатов. Postal был раскручен только за счет скандального поведения создателя, провокационных тем и, конечно же, трудолюбия и настойчивости. Руководители проекта отвечали на каждое электронное письмо, сообщение на форуме, блоге.

И что в итоге? По мотивам игры даже был снят фильм. Многие ли игровые проекты такого удостоились?

Вывод получается очень простой. Главное достоинство любой игры – виртуальная вселенная, другой мир, в который она приглашает игрока. А количество квестов, монстров и NPC – это уже средство. Таким образом, игра – это продукт, работая с которым необходимо рекламировать не количество уровней и оружия, а именно вселенную и правила, по которым в ней идет жизнь. Ведь это то, на что мы с вами обычно покупаемся.

Я знаю, какой рост у Лары Крофт и где она получала высшее образование. Я знаю, почему нужно спасти вселенную в Final Fantasy. И я знаю, что гриф «совер-шенно секретно», под которым выходят многие отечественные проекты, во многом убивает всякий интерес. Как часто разработчики и издатели делятся подробной информацией о том, что будет в игре? Разве они делают игры сами для себя? До встречи на страницах следующего выпуска. Читайте «Страну Игр» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх, более 200 страниц увлекательных статей в каждом номере от известнейших авторов Солнечной системы, которые, кстати, расскажут вам про игры, лучше, чем любая реклама. Всегда ваш, и пишите письма.









www.granturismo.ru www.playstation.ru www.granturismoworld.com





GRAN TURISMO 5 Prologue



НАСТОЯЩИЕ СОПЕРНИКИ

Gran Turismo 5 Prologue - самая реалистичная гоночная игра всех времен. Невероятная мощь PS3 позволяет показать лучшие автомобили мира в мельчайших деталях. Впервые в Gran Turismo реализована поддержка до 16 соперников в коллективной игре через интернет.









АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРОЛОГИЯ





Erop Просвирнин egor.prosvirnin@mail.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



КОМУ НУЖНА ОБЪЕКТИВНОСТЬ В РЕЦЕНЗИЯХ? СУЩЕСТВУЕТ ЛИ ОНА НА САМОМ ДЕЛЕ ИЛИ ЖЕ ВЫДУМАНА ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА НЕИЗВЕСТНЫМИ ЗАГОВОРЩИКАМИ?

дна из немногих вещей. бесящих меня до зубовного скрежета, - требование объективности в рецензиях. Обычно «объективность» понимают как «посадить за игру прожженного фаната жанра/сериала и позволить ему разбирать проект по частям а-ля «графика», . «музыка», прочее». Тот факт, что даже самый хардкорный фанат вообще-то тоже человек с человеческими реакциями вроде «обманутые ожидания» или «приступ ностальгии», в расчет обычно не принимается. Равно как не принимается в расчет мерзость и безумие раздельного подхода к описанию игры - мне такие рецензии напоминают пир людоедов - расчленили человека на части и рецензируют. «Так, голова, вроде неплохо. Предплечье? Поставьте четверку с плюсом. А что у нас с кистями? Больше, чем на двоечку, не тянут, оставьте на холодец». В результате такого «рецензирования» получается не человек, а окровавленная гора обрубков, на вершине которой сидит «объективный обозреватель» с человеческой кос-

Второй забавнейший момент - за требованиями хардкорного фанатизма слона обычно-то и не примечают. Кроме контекста внутриигрового («Шотган такого вида уже был в Wankers 5»), существует контекст и общекультурный. Простейший пример – откройте в Wikiquote страницу с цитатами из Мах Раупе и попробуйте угадать, сколько из них оригинальных, а сколько позаимствовано из фильмов. А потом киньте эти цитаты на серьезный киноведческий форум с просьбой опознать. Уверяю, результат вас ошеломит. Что может против таких проектов «объективный рецензент», который играет в шутеры со времен Wolfenstein, но смотрит по два фильма в год? Только лязгать зубами. Наконец, хотите вы этого или нет, но игры являются объектами искусства. Высокого или низкого - это уже второй вопрос, но большая часть представленных на рынке проектов подпадает под определение «художественного произведения» («... представляет собой сложный многослойный многоаспектный феномен. глубинный, подтекстовой (концептуальный) смысл которого невозможно передать только в логических понятиях» - А. Ф. Лосев). Как видите, уже в самом определении спрятана чугунная крышка от гроба сторонников объективности - подтекст игр не передается только в логических понятиях, а без логики никакое объективное рассмотрение невозможно в принципе. Собственно, от рецензентов читатели обычно требуют поверхностного логического анализа игр с опорой на широкую игровую эрудицию, без учета полтекстов. «Попытка вникнуть и разобраться или просто хотя бы праздная игра ума оказываются ненужными. вместо этого пишущий о музыке должен продемонстрировать две вещи: 1) свою близость к народу, и 2) искренность своего восторга» - Андрей Горохов, «Дыра, прикрытая глянцем» (абсолютно верно и для игровой журналистики).

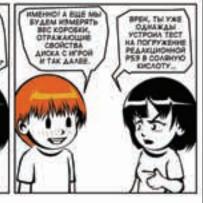
Вместо «объективной журналистики» у нас получается стадо голодных людоедов, оценивающих на основе предыдущего опыта («фанат с 1995 года») ухо, голень или шею заезжего белого чело-

века и знать не знающих, что это вообще-то был посланен Королевского Географического Общества, этнограф и картограф, а не суповой набор. Что делать? Отказаться от самой идеи «объективности» применительно к компьютерным играм. Сместить фокус с безликой «правдивой рецензии» на автора и авторскую позицию. Давайте не страдать врожденной субъективностью, давайте ей наслаждаться! Вместо вымучивания текстов про «как все на самом деле» пишите красивые, яркие, броские статьи, опирающиеся на ваши личные оценки и ваш личный опыт. Вы не пытаетесь изобразить несуществующую «объективность», вы рассказываете про свой уникальный опыт знакомства с проектом, про истоки этого опыта и ваше видение подтекстов игры. Но зачем людям читать ваше мнение? Хороший вопрос. Тут у нас воскресает убитый Бартом Роланом автор – если вы интересный, умный человек с отточенным слогом и нетривиальными суждениями, то, конечно, читатели с радостью прочтут ваш махровый субъективизм. Может быть, вы, наоборот, уважаемый консерватор в жилетке, с пенсне и бородой, вроде Максима Соколова, только про игры – и тут ваше тяжеловесное суждение вызовет у аудитории интерес.

Возможны еще варианты, главное, чтобы вы не были бубнящим свою объективную бессмыслицу занудой. И вот тут возникает проблема. Я постоянно писал для трех игровых сайтов и четырех игровых журналов (не считая непрофильной прессы с самыми разными темами), я видел множество «игрожуров» самых разных талантов и взглядов, и должен вам с прискорбием сообщить, что 80% нынешних королей онлайна и глянца переход к автору и авторской позиции не переживут. Большей частью это жалкие, смешные люди, ужасно владеющие слогом, не понимающие общекультурного контекста и не имеющие развитого личностного начала (часть, впрочем, откормилась в такие Ксюши Собчак со словом «редактор» на визитке). Единственное, что их спасает - картонная ширма объективности. «Да, текст написан чудовищным языком, да, у его автора ветхозаветные взгляды, а сам он выглядит так, что вы можете по ошибке подать ему милостыню... но зато он объективен!» Давайте заканчивать этот стыд и срам. Жгите и ломайте ширмы, гоните из-за них пинками «игрожуров», требуйте к себе почтения и уважения. Вы заслуживаете того, чтобы игры для вас рецензировали люди, а не объективные крысята.







PONEBOU IPOEKT

B MAE 2008





АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ГОСТЕВАЯ КОЛОНКА





Дмитрий Злотницкий

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО ВСЕ ИГРЫ БУДУТ РАЗДЕЛЕНЫ НА ТЕ, ЧТО ОДОБРЕНЫ ЦЕРКОВЬЮ, И ТЕ, КОТОРЫЕ ОНА ОСУЖДАЕТ И ПОТОМУ ЗАПРЕЩАЕТ ИХ РАСПРОСТРАНЯТЬ В НАШЕЙ СТРАНЕ. БРЕД? КОШМАР? ВОТ И МНЕ ТАК КАЖЕТСЯ.

последнее время Русская Православная Церковь активно осваивает новые информационные технологии. Священники, а также сочувствующие миряне уже не первый год лоббируют введение духовно-нравственного контроля над содержанием телевизионных программ, да и компьютерными играми интересуются в Московской патриархии уже достаточно давно.

Впрочем, если прежде от священников можно было услышать лишь огульные обвинения в адрес игр - мол, те оказывают на подрастающее поколение исключительно отупляющее воздействие и вообще придумал их не иначе, как лично Лукавый, то в последнее время Церковь демонстративно сменила гнев на милость. Хотя никто и не подумал убрать с православных сайтов статьи. в которых священники и сочувствующие с упорством, достойным лучшего применения, равняют игры с наркотиками, а геймерам приписывают чуть ли не все существующие психологические расстройства (хорошо еще не все смертные грехи разом). Загляните на созданный по благословению Патриарха Московского и Всея Руси сайт www.pravoslavie. ru - узнаете о своих увлечениях много любопытных подробностей. Как бы то ни было, в начале текущего года видеоигры, наряду с другими видами популярных развлечений, стали олной из главных тем «Всемирного русского народного Собора».

. Чтобы не оказаться в ситуации известного персонажа анекдота, которому Мойша напел «Битлз», организаторы пригласили поучаствовать в обсуждении будущего компьютерных игр группу экспертов – ими выступили отечественные фантасты, привлекавшиеся к разработке игр. Казалось бы, здорово, что бородачи с крестами перестанут грозить геймерам анафемой и играм удастся избежать судьбы книжек о Гарри Поттере, которые демонстративно сжигали православные активисты в самом центре Москвы. Вот только церковная оттепель по отношению к играм оказалась мнимой.

Едва ли не в каждой фразе, прозвучав-шей по итогам «Собора», сквозит откровенное пренебрежение к обсуждавшимся вопросам, словно бы молодое поколение лолжно испытывать экстаз от одного факта, что церковные иерархи снизошли до обсуждения столь приземленного и бездуховного предмета, как видеоигры. Наступив на горло собственной песне, священнослужители признали, что игры могут и не быть воплощением порока на Земле. И даже привели пример - один-единственный. Игрой, которую признали правильной и полезной, оказалась «Правда о девятой роте», впрочем, о ее достоинствах и недостатках, как таковых, не прозвучало из уст участников дискуссий ни единого слова. Все отметили, лишь идеологическое содержание игры, которая действительно пропагандирует патриотизм и рассказывает о подвиге советских солдат, имевшем место на самом деле. Этот пример наглядно демонстрирует, что игры мало интересуют Церковь сами по себе, зато она видит в них инструмент влияния на молодое поколение, и священникам, похоже, не нравится, что пока это влияние исходит не от них.

Подпевают церковникам и эксперты, которые, вроде бы, должны были вносить конструктивный элемент в проходившие обсуждения. «Компьютерные игры сегодня – неотъемлемая часть массовой культуры. И вопрос стоит так: либо ушерб от них наносится большой, либо он минимизируется», – горестно вздыхает Дмитрий Гордевский – мужская половинка фантаста Александра Зорича. Вот так, несмотря на все пафосные «да мы не против игр», для участников «Собора» не стоял вопрос, хороши игры или плохи - то, что они вредны, принимается по умолчанию.

Под конец «Собора», наши иерархи привычно посетовали на молодое поколение, не уделяющее должного внимания своему духовному росту, и обвинили в упадке нравственности телевидение, кино, интернет и прессу...

Все это было бы смешно – примерно так же, как бредовые инсинуации о порнографии в Mass Effect, прозвучавшие в эфире FOX News, – в конце концов, мало ли радетелей о морали с готовностью объявляют бесовскими происками любые проявления массовой культуры, если бы от верующих доброхотов уже не страдали смежные индустрии.

Буквально за пару дней до того, как я сел писать эту колонку, группа российских протестантов выразила неудовольствие мультсериалами, транслируемыми на канале 2x2 – де «Школьные войны», «Южный парк» и прочие (предназначенные вообще-то для взрослой аудитории) прививают детям культ распушенности, насилия и секса – того, что противно истинно верующим. Тут же чиновники «Россвязьохранкультуры» заинтересовались деятельностью чуть ли не единственного аполитичного канала на российском телевидении, и возникла реальная угроза закрытия 2x2. Не сегодня-завтра церковное лобби добьется духовного контроля над телевидением, и не надо обладать талантами мастера Йоды, чтобы догадаться, на какую индустрию верующие обратят свой взгляд затем.

А теперь задумайтесь, сколько игр, пройденных вами за последние полгода, при желании можно обвинить в пропаганде пресловутых насилия, секса и всего прочего, что оскорбляет нежные чувства верующих. Хотели бы вы, чтобы за вас решали, во что играть можно и даже рекомендуется, а во . что нельзя, причем люди, совершенно не разбирающиеся в вопросе? Я определенно против того, чтобы каждую . новую игру дотошно изучали бы ханжи в рясах, от решения которых будет зависеть, выйдет ли эта игра в нашей стране.













Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер Meizu RF-7400 by Ritmix сделает твою свободу полной, а твою музыку безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять RF-7400 легко и удобно благодаря сенсорной клавише. Meizu RF-7400 by Ritmix — 8 Гб удовольствия!

Ritmix — ритм твоей свободы!

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ГОСТЕВАЯ КОЛОНКА





Олег Доброштан

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ТЕМУ БЕСПОЛЕЗНО/ПОЛЕЗНО ПОТРАЧЕННОГО ВРЕМЕНИ ВЕЧНЫ. ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ — ПОСТОЯННАЯ ДИЛЕММА ДЛЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ УВЛЕЧЕННОГО ИГРАМИ ЧЕЛОВЕКА.

уть больше двух месяцев назад я сделал это – пришел в магазин, купил коробку с Battle Chest, отдал продавцу требуемую сумму и понесся домой. С тех пор – пусть и нерегулярно, но всетаки достаточно часто - мои вечера проходят в поисках и отстреле монстров разнообразных цветов и размеров, зачистке подземелий от них же и в беспрестанном блуждании между виртуальными городами в поисках новых и новых сокровищ. Я - не скрою - с огромным удовольствием крошу в капусту разномастных гадов, как в одиночку, так и с группами товарищей в сверкающих доспехах. И очень радуюсь очередной шмотке, свалившейся с бездыханного босса. Да и вообще особенно серыми и слякотно-снежными зимними вечерами - приятно побывать, пусть и не по-настоящему, в мире, где светит солнце, плещется море и щебечут птицы.

Однако от периодических пробуждений встроенного в современного человека чувства вины, в том числе и за бесцельно прожитые годы, не застрахован никто. Поэтому меня, как и всякое существо, способное в чем-либо сомневаться, примерно через месяц онлайн-путешествий начал терзать вопрос – а все-таки, куда уходит мое свободное время. Вернее даже не «куда уходит», а скорее «насколько эффективно тратится». Думаю, полобные вопросы знакомы практически каждому заядлому игроку в MMORPG. Их либо задают самому себе, либо слышат от других - друзей и любимых родственников. Да и обычному геймеру, читающему онлайн и/или оффлайн прессу, такие раздумья знакомы. Время от времени нас потрясают публикации о несчастных, пытающихся применить умение владеть огненной магией в реальности. О разрушенных семьях, о людях, которые радости личной жизни променяли на прелести виртуальной. О том, что непрерывное сидение перед монитором приводит к параличу зрительного нерва и отмиранию пальцев рук.

Терзали меня смутные сомнения до тех пор, пока одно приключение не заставило взглянуть на этот вопрос под другим углом. Даже не приключение, а простая житейская история.

В один из солнечных зимних выходных дней возникла необходимость купить обычную люстру для обычной кухни. В обычном мега-молле.

Думаю, красочно описывать радости похода в торговый центр смысла нет. Многие жители крупных и не очень городов в подобных местах бывали, поэтому остановлюсь на главном.

А главное вот в чем. Квест «в поисках обычной люстры» оказался эпическим – как сама поездка в оба конца, так и поиск места для парковки, изучение расположения наиболее укрепленных районов, общение с NPC (в основном продавцы и охранники) и продирание сквозь толпы отдыхающе-покупающих. Помимо всего перечисленного, удовольствие от прохождения добавляли внезапно открывающиеся локации, не отмеченные на карте.

К чему это я? Да дело в том, что на все про все было потрачено около шести часов свободного времени.

Шесть часов. И в самом конце этой донельзя увеселительной поездки я подумал: «Хорошо. Я истратил частичку жизни на поиск и покупку люстры. Что мне это дало? Новый жизненный опыт? Интересные впечатления? Мощный заряд позитива?»

Так вот. Эта прогулка лишила меня шести часов времени. Времени, которое я бы с большим уловольствием потратил на изучение того же виртуального мира. И стало мне интересно – а насколько эф фективно используют свое время остальные люди? Не установившие у себя на компьютерах не-скажу-какие-MMORPG? Не играющие в другие игры? Может, подавляющее большинство населения проводит свой досуг в спортзалах и библиотеках? Может, ходит на курсы и тренинги по развитию личности? Учит языки? Наверняка. Кто-то посещает курсы, тренинги и даже появляется в спортзалах. Но кто тогда гуляет по магазинам? Кто сидит в многочисленных пивных барах и ресторанах? Кто набивается в кинотеатры и смотрит все эти фильмы?

Ладно, мне в этом огромном торговом центре нужна была люстра. Всего лишь обычная люстра. И то это государство в государстве вцепилось в меня своими щупальцами и не отпускало несколь-

А ведь в те же моллы народ захаживает не только за покупками. Многие семейные пары проводят там чуть ли не все выходные. Кто мне расскажет, к чему это ведет? И каким инструментом мы будем измерять полезность/бесполезность рейда в Warcrafte или рейда за люстрой? Да и нужно ли это измерение эффективности? Одни люди любят играть. Другие предпочитают ходить по магазинам. Некоторые обожают и то и другое. И третье с четвертым.

В общем, как говорил Вовочка в бородатом анекдоте – «и эти люди запрещают мне ковыряться в носу». Способов провести время – масса.

Так что, уважаемые фанаты шоппинга и любители изучать, насколько рационально тратят время другие члены социума, давайте не будем переживать по поводу бесцельности пребывания в онлайн-мирах. Они не более бесполезны, чем шатание между магазинными полками с надписями SALE. И в некоторых моментах намного интереснее. Во всяком случае, если желание пропадать в виртуальном мире не заслонило от вас настоящую жизнь с ее радостями и возможностями – значит, свое время вы проводите эффективно. Если умело комбинируете спорт, кино, книги, игры, общение с друзьями - честь вам и респект. И почаще бывайте на свежем воздухе, если, конечно, такой еще существует. Особенно учитывая, что хоть весна и подкралась незаметно, все-таки отвертеться от ее прихода уже невозможно.







FALL OF LIBERTY

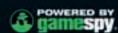












HA FEMBAX POXTMANA

© 2008 The Codemasters Software Company Linsted ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" B and "Turning Point" & are registered trademarks owned by Codemasters. The Fell of Liberty" and the Codemasters LDGD are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Spark Unlandad line, and published by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, inc. Developed by Spark Unlandad line, and published by Codemasters. © 1999-2008 CorneSpy Industries, Inc. GameSpy and this "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Whos. Xbos. 360. Xbos UVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2008 Sywa. Box represe susmanume. He represents assuments of the Vista Start button in the representation of the Vista Start button in the Vista Start b







История

Давным-давно, в благословенные девяностые годы, когда стратегии росли как грибы, все они были оригинальными и интересными, и, говоря по чести, беззастенчиво покупались на Горбушке по сто штук на диске. Вот в те самые времена во всем мире произошел кризис, тихий и мало кому заметный... Старые, почтенные фирмы, лет двадцать производившие настольные «картонные» варгеймы, стремительно разорялись. Продажи оловянных миниатюр, предназначенных для великовозрастных любителей военных игр (самые популярные игровые масштабы – 6 и 15 мм), полностью сходили на нет, и казалось, что мир не-виртуальных стратегий рухнул и окончательно уходит в прошлое. Еще бы! Компьютер дает такие возможности, которые даже не снились знатокам зубодробительных правил на полусотне страниц с пятью-шестью шагами вычислений различных модификаторов и показателей. Никакой тебе арифметики! Нажал на кнопочку – и умная машина

все быстренько, без споров и ошибок подсчитала. Тогда мечталось, как в одночасье будут устранены и другие серьезные проблемы настольных варгеймов – трудности с реализацией на столе «тумана войны», самостоятельными действиями подчиненных и точным определением потерь в любом подразделении... Не говоря уж о таком биче настолок, как необходимость изменять отданные подчиненным приказы. Казалось, что все это можно и вовсе не сложно сделать в компьютерной игре. Тогда чудилось, что нехитрое счастье «варгеймера» так близко, и придет оно если и не сегодня, то уж завтра-то точно: Panzer General будет улучшен и доработан, а потом появятся его подобия по другим эпохам и с иным масштабом боевых действий...

Пятнадцать лет спустя

Прошло пятнадцать лет... И что мы имеем сейчас? Имеем мы самый что ни на есть настоящий всемирный бум, даже ренессанс фишечных стратегий и игр с миниатюрами.

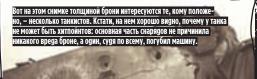
Причем происходящий на фоне падения интереса к компьютерным RTS – как оно началось году этак в 2000, так и набирает силу! И немудрено.

Но чу! Что это? «Советские автоматчики в белых маскхалатах, расстегнутых до пупа, несмотря на сорокаградусный мороз, спотыкаясь на кочках замерзшего болота, ломились к опушке. MG-42 - лучший пулемет в мире – зловеще застрекотал, но так и не смог заставить их залечь, а на третьей очереди споткнулся и затих – его заклинило. После этого отделение Ганса Шпее, засевшее в траншее, с огромным трудом выдолбленной в мерзлой земле, было обречено. Белые призраки неотвратимо приближались, лупя от живота, не давая поднять голову, буквально на глазах обретая страшную реальность кулака, подлетающего к лицу, или костлявой рожи смерти, ухмыляющейся немецким солдатам.

Вал «иванов» прокатился по вражеским позициям, сметая все на своем пути... Автоматчики остановились, чтобы собраться с







СПЕЦ











силами, когда из-под убитого немца в нелепых эрзац-валенках рядовой Степанюк, натужно крякнув, извлек MG-42 — лучший пулемет в мире — и пристроился с ним по другую сторону окопа, пытаясь привести в порядок грозное оружие. В это время из ельника донеслись приглушенные голоса и в траншею прибыла вторая половина отделения, которое, как мы сначала подумали, было выкошено пулеметом во время атаки».

Это знаете что такое? Да всего лишь пара ходов из настольной игры Combat Commander от GMT Games. Никаких расчетов не требовалось, чтобы разыграть этот эпизод, – только карты и несколько фишек на игровом поле, с филигранной точностью моделирующие один из боев под Москвой зимой 1942 г. И. кстати, в дальнейшем при стрельбе из трофейного пулемета у советских солдат были повышенные шансы снова его заклинить, поскольку техника-то чужая, незнакомая. А слыхали про какую-нибудь компьютерную игру, где столь банальная вещь, как атака автоматчиков, идущих на немецкую траншею, оказалась бы не просто интересной, а захватывающей, как блокбастер, и достоверной, как фрагмент военной хроники?

Реализм

А почему? Потому что до сих пор наши дорогие разработчики игр скрупулезно воссоздают «реальность» войны. Нам сулят (и часто выполняют обещания, что греха таить!) — все больше полностью разрушаемых уровней, десятки и сотни мало отличающихся друг от друга единиц техники, разные показатели лобовой и бортовой брони для каждого танка, десятки характеристик. На поле при этом происходит тупая и скучная мясорубка, лишенная цели и смысла, не имеющая никакого отношения к военному моделированию, замкнутая сама на себя в полном согласии с окаменевшими законами жанра, не желающего развиваться.

вестно: настоящий мир намного глубже и интереснее, чем выдуманный. Выдуманный никогда не будет иметь такой истории, уходящей в глубину веков, истории, живущей в мелочах, создающей самою ткань нашего бытия, - и нафантазировать такое количество людей, идей, предметов культуры и мелких норм нынешнего быта совершенно невозможно! Мы измеряем время, как давно сгинувшие в глубинах прошлого вавилоняне, мы начинаем движение в строю с левой ноги, поскольку именно эта нога была толчковой при ударе пикой для ландскнехта... И подобные мелочи повсюду вокруг нас! Нет, никогда и никакая сказка в мире не сравнится с реальной жизнью, как ни одно фантастическое животное не бывает столь сложным, высокоорганизованным, интересным по своему «устройству» и повадкам, как обычная лесная зверушка. Даже самая совершенная из ныне действующих виртуальных крокозябр, выскочившая на несколько секунд из укрытия, чтобы сожрать героя, получившая гиперогненную стрелу от лучника 57 уровня и уползшая в логово ждать жертву попроще, не сравнится точностью, грацией, динамикой движений с обычной лисой, преследующей мышку.

Но разве реализм – это плохо? Вель всем из-

Разумеется, реализм — это правильно, посему: больше реализма хорошего и разного. Так отчего же пресловутого реализма, который нам обещают отгружать бочками и тоннами, в военных играх в итоге так много, а на настоящие боевые действия происходящее совсем не похоже? Может быть, дело в том, что это не та правда жизни, которая нам нужна? Может быть, игроки и разработчики, говоря о реализме, имеют в виду не одно и то же?

Давайте разберемся, на чем вообще основана любая игра. Или, вернее, на чем она должна быть основана. Если задуматься,

игры строятся на двух китах: это — РОЛЬ игрока и ВЫБОР действий, предоставляемый ему. Именно они, эти киты, делают игровой процесс реалистичным в хорошем смысле этого слова. Но почему-то, пока все игры других жанров стремятся к тому, чтобы роль эту в любом сеттинге четко позиционировать, а выбор сделать доступным, понятным и интересным, стратегии попрежнему остаются царством нелепых условностей, считающихся «неотъемлемыми признаками жанра»... за неимением лучшего, в общем-то.

Роль игрока и его выбор

Какую роль берет на себя игрок в стратегиях серии Sudden Strike или «Блицкриге»? Кто он – командир роты, батальона? Простого и четкого ответа нет, а ведь именно от его амплуа зависит та самая достоверность (наша любимая реалистичность) происходящего на поле боя и то, какими инструментами должен обладать человек с мышью и клавиатурой для успешного решения игровых проблем (читай - система выборов игрока). Ротный в условиях настоящей войны отдает приказы (по крайней мере, пока рота еще существует как единый механизм) командирам взводов. Ну, может, еще приданным роте танкам или артиллерии. Смотрите, как интересно получается: вот появляется первая «новинка», которая очень не помешала бы современным RTS. Толпы безликих бойцов уже объединяются в делимые по обстоятельствам группы – «сквады», хорошо знакомые нам по Company of Heroes. Разумеется, сразу выявляется очевидная ролевая составляюшая - и не надо никаких искусственных героев со спецсвойствами, вроде «невесомости» у Александра Невского из «Золотой Орды». Сделайте командирам взводов разные особенности характера, чтобы один при первой же неудаче начинал окапываться безо вся-

СПЕЦ









В Company of Heroes сколько прекрасных задумок – и сквады, и зона стрельбы пулемета, и местность, и даже некоторым образом деморализация противника. Однако потери таковы, что без традиционных сараев никак нельзя – страшно совсем без солдатиков-то остаться.

кого приказа, а другой обожал кровопролитные штурмы, и игра уже приобретет совершенно другой вкус. Она станет и достовернее и, извините за выражение, фактурнее... Вдобавок, стоило бы припомнить азы теории управления: человек успешно может «начальствовать» над 3-6 подчиненными, если подотчетных единиц оказывается больше, его способности к эффективному руководству резко идут на убыль — а сколькими бойцами «в россыпи» мы оперируем в Sudden Strike?

Итак, у нас появилось управление. Конечно, тремя одинаковыми взводами командовать гораздо проще, а потому саму систему управления можно и усложнить. Но для начала лишим нашего лейтенанта, в подчинении у которого рота, телепатической возможности отдавать приказы каждому бойцу в отдельности. Ведь в жизни ротный командир (за исключением некоторых специальных случаев) не отдает команды вроде: «Перевязать рядового Петрова!». Санинструктор сам это сделает. Однако санитара следует вовремя отправить в распоряжение того взвода, где уже есть или вот-вот появятся пострадавшие. А чтобы его отправить, надо отдать соответствующий приказ, и это распоряжение не мгновенно долетит до нашего эскулапа его кто-то еще должен передать.

Так появляется планирование, настоящее планирование. Отдав приказ своему взводу или, паче того, дивизии, нам надо учитывать, что дойдет он до адресата через некоторое время, да еще может быть интерпретирован по-разному, в зависимости от умственных способностей подчиненного и обстановки на поле боя.

И, конечно, мы сразу отказываемся от чудовищных показателей техники. Возьмем, к примеру, танк. «Машина повреждена на 40%» — это что значит? Меня тут всерьез один разработчик спрашивал — неужели у танка не уменьшаются хитпойнты, когда по нему попадают из противотанковой пушки? Нет, не уменьшаются! Орудию либо удается повредить что-то в машине, либо нет, причем для нас, как для младших офицеров, не имеет особого значения, что именно сломано, нам интереснее совсем другое (если, конечно, мы играем не в симулятор танка). Нам важно, что боевая машина больше не может двигаться или не способна стрелять.

Но если снаряд был отбит броней — число хитпойнтов не изменилось — пушка противника все равно что промахнулась. И зачем нужны эти 40%? Еще нелепее выглядят хитпойнты у пехотинцев. Раненый пехотинец, строго говоря, не боец. Или не очень боец. Наше дело — обеспечить его эвакуацию в тыл или хотя бы перевязку. По чести сказать, в масштабах боя одной роты пресловутый раненый — это обычные потери, только возни с ним куда больше.

А у нас бродят по полю полумертвые герои, потерявшие по 65% жизни. Зачем? Затем, что иначе либо солдатики слишком быстро погибают, либо игрок не успевает строить новые «солдатикопроизводящие» фермы. И тут мы натыкаемся на следующий вопрос, касающийся потерь. Ведь в современных играх это зачастую превращается в какой-то кошмар! В бою можно уложить целый полк, не имея на поле больше роты. Тогда как в условиях настоящего сражения подразделение, потерявшее 30-60% своего состава, уже фактически небоеспособно – разрушена структура командования, отдельным бойцам невозможно отдать приказ, в том числе потому, что их и найти-то трудно после такой мясорубки. В действительности, чтобы выиграть бой, вовсе не обязательно изничтожать всех солдат и офицеров противника поголовно. Вопрос в том, что вражеское подразделение должно быть подавлено, прижато к земле, деморализовано стрельбой с тыла и фланга. Словом, в современной войне, как много лет назад, борьба идет за боевой дух воинов (за то, что в играх сокращенно кличут «моралью»), который колеблется в зависимости от обстановки на поле сражения. Кстати, этот момент был великолепно отражен Сидом Мейером в его прекрасной игре «Геттисберг». Там все тактические плюшки пересеченная местность, прикрытые фланги, наличие второй линии - все давало плюсы к морали подразделения. И даже слабый полк на хорошей позиции мог продержаться очень долго. Еще красивее эти идеи были реализованы в тактической части Total War. Они и обеспечили этой серии громкий успех на рынке - действительно, тактика в этой серии вернула варгеймам притягательность, а скажите, где проще управление?

Итак, пройдя по кругу, мы вернулись к началу: если бы мораль отрядов стояла во главе угла, не было бы бессмысленных потерь, не пришлось бы и строить «заводы по производству людей», это тяжелое наследие жанра RTS... В Company of Heroes - сколько прекрасных задумок - и сквады, и зона стрельбы пулемета, и местность, и даже некоторым образом деморализация противника. Однако потери таковы, что без традиционных сараев никак нельзя - страшно совсем без соллатиков-то остаться. И насколько это портит игру! Когда наш командир роты лично строит заводы и выбирает военную доктрину, что-то неладно в этом мире! И самое страшное – отвлекая на эти несоответствующие его должности и званию занятия, игра значительно урезает нормальную тактику Второй мировой войны. А ведь игра могла стать отличным казуальным заменителем для тех, кому Close Combat кажется слишком хардкорной стратегией.

Хардкор? Нет!

И не стоит думать, что подобные рассуждения призваны погрузить варгеймы в трясину хардкорной игры. Отнюдь. Ведь в том-то и дело, что, ограничивая игрока рамками того амплуа, в котором выступает его протагонист, мы облегчаем решение стоящей перед геймером задачи и получаем гораздо более простое управление. Согласитесь, чем с большим количеством ограничений сталкивается человек, тем заметнее для него результат выбора, а соответственно, тем более понятными и привлекательными оказываются подобные развлечения для широкой игровой общественности.

Просто нашим дорогим разработчикам стратегий пора бы уже отказаться от замшелых штампов десятилетней давности и наконец вернуться к реализму. К настоящему игровому реализму. Ей-ей, не так уж сильно меня как игрока беспокоит, насколько естественно разваливаются здания (хотя это приятно, когда они разрушаются эффектно). Гораздо важнее, чтобы, взяв на себя роль генерала в Наполеоновских войнах или лейтенанта времен Второй мировой, можно было почувствовать своеобразие эпохи, увидеть характерные черты того или иного рода войск и типа оружия и понять, какова же роль пресловутых генерала и лейтенанта. Даешь народный симулятор командира роты! (П







Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru



Ħ Хайди Кемпс zerochan@gmail.com



Вечер С Уиллом Раитом

феврале, под занавес Game

Developers Conference, корреспонденты «СИ» побывали на вечеринке, организованной Electronic Arts специально для прессы. Местом встречи был выбран ночной клуб Mezzanine, что находится в Сан-Франциско. Еда и напитки предлагались во впечатляющих количествах, но главным поводом для сбора пишущей братии послужило обещанное выступление Уилла Райта, знаменитого геймдизайнера, на чьем счету такие всемирные хиты, как SimCity и The Sims. Ожидания у нас были самые радужные и, надо сказать, все они оправдались. «Не думаю, что раньше мне приходилось вещать для подвыпивших слушателей, - пошутил Уилл, выходя на сцену. - Да и самому во время доклада быть навеселе». Он сразу же предупредил, что о своем новом симуляторе жизни, Spore, рассказывать не будет, но, тем не менее, еще раз подтвердил, что американский релиз состоится в сентябре. Главной же темой выступления стали, как назвал их Уилл, «миры». Сперва он прошелся по терминам, которыми обычно описываются принадлежащие компаниям или выкупленные у других компаний лицензии на право создания произведений - будь то игры или, скажем, фильмы - под определенной маркой. «Брэнды», «франчайзы», «собственность» - эти слова вам попадутся в каждой тре-

тьей зарубежной статье, и, по мнению Уилла, от них в английском языке так и веет коммерци-







X

X

X



ей. Он пояснил, что любимые развлекательные проекты предпочитает считать «мирами» и что, как ему кажется, именно их мечтают создавать творцы игр. В качестве примера Райт привел Star Wars. Хотя в основе «Звездных Войн» лежат шесть фильмов-эпизодов Джорджа Лукаса, книги и игры обогащают портрет Star Wars дополнительными штрихами.

«Мир Star Wars не копирует реальность, — заметил он. — Да, у этой вселенной много общего с нашей, но в ней есть и свои особенности, которые делают ее интересной». Разница между реальностью и вымышленными мирами, по его мнению, привлекает внимание и интригует, и даже искусственные ограничения могут развлекать.

«В Grand Theft Auto можно запросто остановить машину и вышвырнуть водителя, но двери оказываются непреодолимым препятствием», – пошутил он. Истории и игры преподносят нам видения альтернативных реальностей. Но переживания зрителя не заканчиваются с финальными титрами или когда перевернута последняя страница. Мир и населяющие его персонажи продолжают жить в воображении того человека, которого они «зацепили». Игры же позволяют нам продвинуться на шаг вперед и самолично переноситься в эти миры. Затем Уилл вспомнил об известных марках, которые представлены не только виртуальными воплощениями, - Halo, Pokemon, Mario. В них он выделил следующие составляющие: «история» (сюда попали комиксы, новеллы и фильмы), «игры» (консольные проекты, карточные забавы и обычные игрушки, плюшевые или целлулоидные), и «брэндинг» (постеры, всевозможные коллекционные товары и коробки для завтраков). Постойте, коробки для завтраков? «Обязательно вернусь к этому позднее», - пообещал Уилл.

оещат умул.
Разговор затем пошел о The Sims.
Как выяснилось, EA всегда горой стояла за «симсов». В коммерческом успехе проекта сперва сомневались сами разработчики, Махів. По первоначальным прогнозам всемирные продажи The Sims должны были составить 300 тысяч копий. «На деле-то все оказалось немного лучше», — саркастично заметил Райт, уточнив, что команда, занятая The Sims, входит в число главных студий компании. Тут он не удержался и сообщил, что о The Spore с самого

X

начала думает как об игре, которая обрастет дополнениями сразу после выхода.

Затем разговор зашел о брендах и людях, пытающихся самоутвердиться за счет верности известным коммерческим маркам. Как выяснилось, иллюстрацией к именно этому заявлению должна была служить вышеупомянутая тара для завтраков (а вовсе не, скажем, одежда присутствующих) - по словам Уилла, в пятидесятые и шестидесятые годы американские школьники обычно паковали бутерброды в коробки с изображениями любимых персонажей, а в наши дни портреты героев чаще оказываются на одежде, вроде маек.

В развлекательных франчайзах обычно присутствуют три главных элемента, как заметил Райт: определенные архетипы (персонажи), окружающий их мир (как принято говорить в англоязычных статьях, сеттинг) и впечатляющие умения (глаголы). Из них и складываются истории. По его мнению, игры не обходятся без ярко выраженных архетипов, а описание идеального мира «по Уиллу Райту» живо напомнило The Sims: своеобразный виртуальный конструктор, позволяющий не только созерцать декорации, но и изменять их по вкусу.

Сам же знаменитый разработчик вспомнил наборы деталек Lego, из которых можно собрать хоть гигантского робота, хоть автомобиль, но при этом характерная форма кубиков «выдаст» истинную природу сооружения. «Посмотрите на Lego Star Wars. Отличная игра, где соединились «персонажи», «мир» и «глаголы» как Lego, так и Star Wars. Когда вы разрубаете врагов световым мечом, они разваливаются на части как игрушки».

Затем на экране за Райтом появились обложки романов Яна Флеминга об агенте 007. «Вселенная Джеймса Бонда – одна из самых хорошо известных и проработанных. – объяснил Уилл. – Все началось с романов, а затем вышли 24 фильма. Действие в них разворачивается будто бы в реальном, но на деле довольно экзотическом мире. Злодеи всегда прячутся в совершенно невообразимых, замысловато устроенных логовах, и очень любопытно полмечать, насколько сильное влияние эти образы «тайных убежищ» оказали на зрителей». В качестве примера он привел интересный казус: штаб-квартиру Усамы Бин Ладена американские газеты сперва

представляли как раз гигантским подземным сооружением, но на деле укрытия террористов ничем не отличались от нор в земле. «Архетипы в Бонде всегда очень ярко выражены, – продолжил Райт. – Босс M, изобретатель Q, который придумывает все «гэджеты» для агента 007. Сумасшедшие и запоминающиеся злодеи с непременно странноватыми подручными, а то и пушистыми белыми кошками. Но особенно интересны женские персонажи - это единственные герои, кому позволяется переходить на чужую сторону. Очутятся в постели с Бондом. и из злодеек вполне могут стать помощницами».

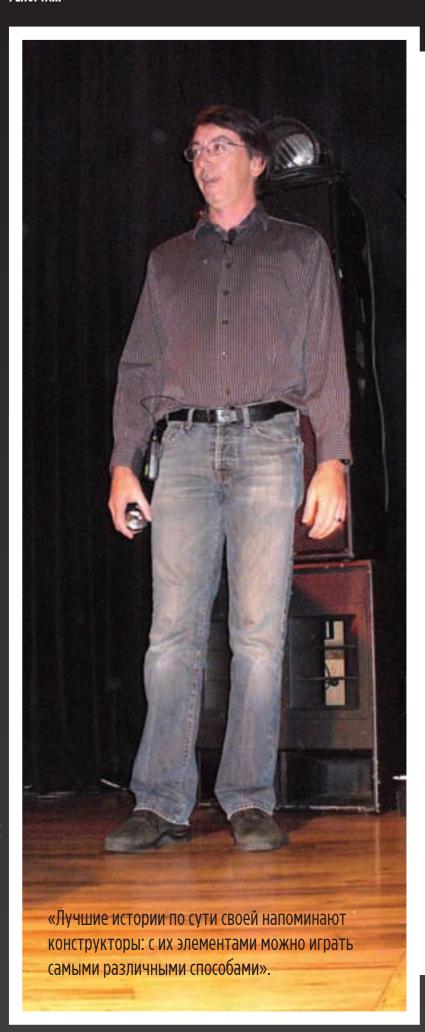
Внезапно посередине выступления заиграл гимн России. Прежде, чем наши челюсти упали на землю, Уилл Райт пояснил, что интересуется историей космических полетов и, чтобы слушатели немного расслабились, сейчас расскажет особо занимательную на его взгляд историю о неудачном полете «Союза-18-1» в 1975 году. Тогда, из-за внештатного схода с орбиты, космонавты Олег Макаров и Василий Лазарев чуть не очутились на территории Китая. Публика, воспитанная на «Аполлоне-13», с интересом внимала.

После перерыва Уилл вернулся к докладу и поведал собравшимся, как его в детстве напугал фильм про Годзиллу. «Новости тогда транслировались в чернобелом режиме, и когда я увидел черно-белый фильм, то подумал, что смотрю документальные сьемки. И был очень разочарован, когда узнал правду». Он уточнил, что «архетипы» в этих лентах - не сам Годзилла, а остальные монстры, которые могут быть и злодеями, и хорошими парнями, со своими сверхспособностями и мотивами. А «сеттинги» примечательны тем, что Годзилла непременно разрушал либо самые известные достопримечательности, либо самые сверхсовременные районы в Токио. «Так что, если в кино вам показывали, как гигантское чудище крушит здания рядом с вашим домом, это означало, что живете вы в престижном квартале».

Сперва Годзилла был свирепым и страшным, но со временем его облик сильно изменился. Когда среди зрителей появилось больше детей, и истории, и сами монстры стали более «милыми». Однако в 1984 компания Тоһо решила вернуть гиганту его прежнее, более злобное обличье.

X





«Это хороший пример того, как франчайзы со временем развиваются и меняются», - заметил Уилл. Затем он вспомнил о собственном сериале SimCity: в первых четырех выпусках геймплей постоянно усложнялся. И когда велась разработка самой свежей части, SimCity Societies, было принято решение упростить ее, чтобы заинтересовать побольше людей. Но давние поклонники взбунтовались и засыпали создателей негодующими письмами. «Нужно действовать осторожно, чтобы не отпугнуть основную аудиторию», заметил Райт.

Затем речь зашла о «праве собственности». Но вместо того, чтобы вдаваться в юридические тонкости, Уилл описал то чувство «своего имущества», которое ощущает покупатель, проведя время за игрой. «Мы хотим, чтобы даже отложив наш продукт в сторону, они по-прежнему чувствовали себя частью этого мира, как если бы им владели». Речь не идет о присваивании чужих идей – в качестве примера Райт привел детей, разыгрывающих сценки из любимых фильмов и телесериалов. «Благодаря Интернету, сейчас возникло и чувство «со-владения» какой-то вселенной», - продолжил он, указав на ситуацию с сериалом The Lost («Остаться в живых»). Сценаристы порой намеренно описывают события намеками, чтобы поклонники могли анализировать увиденное, строить предположения и обсуждать с друзьями (в том числе и по сети). «Фэны даже воссоздали по подсказкам карту того острова, где все происходит». - отметил Райт. Такой подход – полная противоположность тому, что используется в «Острове сокровищ» или «Властелине Колец», гле карты местности даются с самого начала. «Этой техникой пользуются многие писатели. Главное - представить пейзаж, а затем пейзаж подскажет вам сюжет». Сходным образом, как оказалось, размышляли сотрудники компании Walt Disney, проектируя развлекательные парки в Калифорнии и Флориде. Многие из их идей опередили свое время: не все аттракционы можно было тогда построить, но зато авторы хорошо понимали, что зрелищные декорации - отличная пища для воображения Доклад близился к завершению и последней темой, на которую высказался Уилл, стал анализ трендов. «В играх действует правило «магического круга»: играя, мы соглашаемся подчиняться зако-

нам игры. Не участвующие в игре эти законы соблюдать не обязаны. Истории устроены так же: слушающие рассказчика люди также оказываются в своеобразном круге».

X

«В наши дни истории показывают по телевизору и в кино, к ним можно приобщиться, даже если у вас есть только Ipod. «Круги» начинают дробиться. То же происходит и с играми: они становятся мультиплатформенными. Когда я был ребенком, у нас было всего три телеканала. Выбирать приходилось из очень ограниченного числа программ. Так я посмотрел множество плохих передач, но и немало хороших. Теперь же у нас есть кабельное телевидение и цифровое телевидение с сотнями телеканалов»

На прощание Уилл Райт поделился с публикой несколькими мыслями. Лучшие миры, по его убеждению, поддаются деконструкции. Персонажей, «сеттинг» и способности можно разделить и покрутить в воображении. «Когда я играю во что-то действительно хорошее, то продолжаю жить этим миром, даже отходя от компьютера, - заметил он. - В случае с Star Wars я бы, например, начал представлять, как Люк поступит в той или иной ситуации. По сути, я превращаю историю в свою личную песочницу, продолжаю с ней возиться. Или вот взять способности – что, если бы у меня была волшебная палочка, как у Гарри Поттера или я бы умел раскачиваться на паутине, как Спайдермен? А самое замечательное – все это мы можем пережить в играх».

«Поэтому мой вывод таков: лучшие истории по сути своей напоминают конструкторы: с их элементами можно играть самыми различными способами. А самые интересные игровые миры создают благодатную почву для самого большого числа историй. И в этом смысле они очень зависят друг от друга. Весь смысл этого упражнения - в построении модели: я фактически строю модели миров в своем воображении. И не только ради развлечения: я могу перенести опробованное в вымышленном мире на реальные ситуации. Я получаю важные уроки, но в очень увлекательной манере».

«Игровой опыт ценен тем, что он помогает нам выстроить и расширить наше мировоззрение, учит вылелять главное и вилеть ситуацию в целом. А кроме этого, при удачном раскладе, мы получаем море удовольствия и заводим новых друзей». 🐠





По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1e91c.ru, www.1c.ru



ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ ГЭРРИОТТОМ

Лорд Бритиш о кристаллизации протеинов



29 февраля, за день до встречи с общественностью в «Союзе», легендарный Ричард Гэрриотт ответил на вопросы прессы в переговорном зале бизнес-центра «Смоленский пассаж». Гэрриот собирается в октябре отправиться на Международную космическую станцию и таким образом стать шестым в мире космическим туристом. Это, конечно, послужило отправной точкой для разговора, но и помимо того было затронуто немало тем. Прямую речь Ричарда Гэрриота, лорда, а теперь уже и генерала Бритиша, мы предлагаем вашему вниманию. Кавычки открываются...

«Не называйте меня "космическим туристом!"» — так начинается один из постов в блоге, который Гэрриотт ведет по адресу www.richardinspace.

сот. Ричард намерен стать таким же астронавтом, как и все остальные, и даже посадит дерево на Аллее космонавтов в Звездном городке!

LONG AGO IN A GALAXY...

«Первое, что я увидел, прибыв в Россию, — российская упаковка Tabula Rasa. Я рад, что она здесь хорошо продается. Но, конечно, главная причина моего приезда сюда — это подготовка к космическому полету, которая проходит в Звездном городке. Я прошел первый этап обучения, после чего вернусь обратно в США. Но будут еще две продолжительных поездки в Россию перед самим полетом. Тем не менее, моей главной работой остаются компьютерные игры».

СЫН АСТРОНАВТА

«Места, в которых я рос, были населены астронавтами и инженерами NASA, так что все семьи казались похожими друг на друга. На самом деле, когда я уехал из Хьюстона, чтобы поступать в колледж в Остине, для меня стало большим культурным шоком осознание того, что в мире есть люди, которые не летают в космос.

Мой отец не испытывал особого восторга от космических экспедиций, для него это была работа. В то же время, люди, которые не связаны со всем этим напрямую, говорят о космосе с гораздо большей страстью. Многие астронавты рассказывают, как полет повлиял на их восприятие мира. Я еще не летал, но эти шесть недель тренировки вселяют в меня веру, что опыт, на который я подписался, гораздо сложнее, гораздо интереснее и опаснее, чем я предполагал, когда рос. Интересно, как космический полет может изменить меня лично или мою работу после его завершения».

РОЛЬ В SPACE ADVENTURES

«Я оказался одним из самых первых инвесторов на ранней стадии и состоял в совете директоров. Но, хотя компьютерные игры всегда были и остаются моей основной работой, все

мои личные сбережения пошли на приватизацию космоса. До того, как появилась Space Adventures*, я вкладывал деньги в частные космические предприятия. Наверное, самое интересное – это те частички русской истории космоса, которыми я обладаю. Десять или пятнадцать лет назад я сделал две очень интересные покупки. Первой был «Лунохол-2». второй советский лунный вездеход, и он до сих пор на Луне. Конечно, многие в Соединенных Штатах спрашивали меня: «Зачем?!» Зачем тратить такую кучу денег на машину, которая стоит на Луне, которую невозможно использовать, и которую, скорее всего, я никогда не увижу? Но я думаю, у этих людей нет видения ситуации. Потому что, например, по международным договорам, ни одно правительство не может заявить свои права на объект, который не находится на Земле. Это было сделано, чтобы страны не начали гонки, расставляя свои флажки по всей Солнечной системе. Но я – не правительство, поэтому я не подпадаю под этот закон. И я единственный земной частник, собственность которого находится на иной планете. Вероятно, слишком смело предъявлять претензии на ВСЮ Луну, но тут возникает один интересненький с юридической точки зрения казус, согласно которому можно было объявить своей территорию, которую бороздил МОЙ лунный вездеход! Но, конечно, я не буду особенно защищать такие права.

Вдобавок к «Луноходу», у меня есть две модели «Спутника». Одна у меня была уже пятнадцать лет, а вторую я недавно купил на eBay».

ЗАНЯТИЯ НА ОРБИТЕ

«У меня есть большой список экспериментов, запланированных для орбиты, но они все разделяются на несколько основных категорий. Для меня самая важная – та, которую можно определить как «коммерчес-

кое приложение». Государство принимает участие в фундаментальных изысканиях, а я надеюсь доказать, что работа человека на орбите способна приносить и осязаемую прибыль. И первый пример — это кристаллизация протеинов. Мы с отцом работаем над этим последние десять лет. Если наш метод окажется успешным, его результаты можно будет продавать на Земле.

Второе – это то, что я буду космонавтом во втором поколении. Когда мой отец летал на «Скайлэбе»**, он фотографировал оттуда Землю, а я собираюсь запечатлеть те же самые места, которые снимал он. А потом мы напишем историю о том, как Земля была изменена человеком за одно поколение полетов в космос.

Третья категория связана с образованием. Много лет назад, когда потерпел катастрофу «Челленджер», на нем должна была отправиться первая «космическая учительница». В тот раз командиром стал Дик Скоби, его жена, Джун Скоби, была моей учительницей в школе. После этой катастрофы Джун связалась со мной, чтобы я помог разработать программу, в рамках которой в дальнейшем была создана сеть из пятидесяти центров обучения по всему свету, теперь они называются Challenger Center. В полете я буду общаться с учениками в этих центрах, а также со своими российскими знакомыми».

TABULA RASA HA MKC?

«Конечно, на МКС есть Интернет, но, как вы догадываетесь, там очень щепетильны в том, как он используется, в отношении вирусной защиты и атак с Земли. Так что вряд ли мне разрешат играть в Tabula Rasa на космической станции. Но мы изыскиваем способы осуществить прямую связь с клиентом на Земле, чтобы он получил сообщение в Tabula Rasa».



интервью с ричардом гэрриоттом

ULTIMA ONLINE II TABULA RASA

«Я до сих пор думаю, что у большей части онлайн-игр последних десяти лет очень похожая динамика. Фактически, большинство MMORPG идентичны EverQuest, которая сама по себе хорошая игра. Да и World of Warcraft – очень хорошая игра. Но они весьма схожи в своей фундаментальной структуре. Как и большинство онлайн-игр, они вознаграждают игрока за очень специфическое поведение. Получаете миссию первого уровня, деретесь с монстрами первого уровня, подбираете предметы первого уровня, потом переходите на второй уровень. И вы перемалываете это вечно. Лучшие проекты такого типа, как EverQuest и World of Warcraft, имеют сбалансированную систему стимулов и вознаграждений. Но все равно поведение в течение вашей виртуальной жизни остается тем же самым. И вы не сможете играть с другими людьми, пока не достигнете того же уровня, что и они. В большинстве «массивномногопользовательских» мир практически не изменяется, пока вы играете. NPC всегда на своих местах, монстры возрождаются в фиксированных точках. Tabula Rasa мы хотели сделать игрой, гораздо более терпимой к тому, сколько времени вы намерены ей посвятить, и поэтому - к разнице между вашим уровнем и уровнями ваших друзей. В сравнении с другими RPG, Tabula Rasa играется намного

быстрее, а уровень гораздо менее важен. Также мы хотели, чтобы результаты ваших действий сказывались на мире сильнее, чем в большинстве ММО-игр. Потому в Tabula Rasa есть базы, которые могут захватить как игроки, так и силы, управляемые компьютером, и окружение меняется в зависимости от того, дружественные или вражеские группировки контролируют эти аванпосты. Я думаю, что Tabula Rasa отлично удалось показать, какие вещи можно включать в онлайновые игры. Конечно, это только первый шаг. В онлайниграх, как форме искусства, должно быть больше разнообразия. Я считаю, что они решают многие проблемы нашего общества. Например, сто лет назад ваш сосед обычно оказывался вашим коллегой или еще по каким-то причинам с вами общался. В современном обществе ваш сосед обычно не имеет с вами ничего общего. И большинство людей не дружат с теми, рядом с кем живут. Здорово, что виртуальный мир может собрать вместе людей с одними интересами».

ПОПУЛЯРНОСТЬ TABULA RASA

«Я не знаю, сколько человек сейчас играет в Tabula Rasa, а если бы знал, то это не публичная информация, но игра неплохо продается в США и Европе, теперь и в России. Позже в этом году мы запустим ее в Японии, где хорошо продавалась серия Ultima».

JRPG

«Интересно, что в одной из первых JRPG, в которые я играл, я заметил элементы графики, которые будто бы выдернули из Ultima. Так что, конечно, в те времена было влияние в обе стороны. Но один аспект всех японских игр, которым я восхищаюсь, — это то, как они создают только небольшое количество путей взаимодействия с окружающим миром и интересно их комбинируют. Но, честно говоря, за последние пятнадцать лет я особенно не играл в японские игры, так что мне сложно говорить о современном состоянии дел».

STUK!

«По моему мнению, компьютерные игры — это, прежде всего, игры, и они могут быть на любую тему. Я думаю, это нормально, что в некоторых из них нет ни истории, ни этики, например, в «Тетрисе». Я также считаю оправданными игры с социально-маргинальными темами, как Grand Theft Auto, хотя согласен, что их нужно продавать взрослым, а не детям. Но я верю, что игры как вид искусства вполне способны обладать значительной социальной ценностью, не меньшей, чем литература и кино. Но, опять же, наши умения в этой области минимальны, а запросы рынка еще недостаточно велики. Пока это касается только моих личных амбиций».

«Я верю, что игры как вид искусства вполне способны обладать значительной социальной ценностью, не меньшей, чем литература и кино».







ИНТЕРВЬЮ ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ ГЭРРИОТТОМ





«Когда я писал самую первую Ultima, она предназначалась для моих друзей и знакомых, я не собирался ее продавать».





ИГРЫ ДО АКАLABETH (1980)

«Существовало очень мало игр, когда я писал Akalabeth. Например, главной вдохновительницей для нее стала игра-лабиринт, в которой все, что нужно было сделать, — найти выход. Это первый случай, когда я увидел 3D-коридор. До этого, еще до компьютера Apple II, я написал множество ролевых игр для телетайпа, но, конечно, там не было никакой настоящей графики. Вы использовали звездочки для стен, пробелы для коридоров и знаки доллара для сокровищ. А конкуренцию им составляли текстовые игры вроде Zork».

LORD BRITISH MUST DIE!!

«Когда я писал самую первую Ultima, она предназначалась для моих друзей и знакомых, я не собирался ее продавать. И просто для прикола лорд Бритиш стал моим персонажем в игре. Мой первый издатель посоветовал убрать имя Richard Garriott с коробки, а вместо этого использовать Lord British, чтобы оно лучше запоминалось. И долгие годы никто не знал, кто такой Ричард Гэрриотт. До тех пор, пока мы с моим братом Робертом Гэрриоттом не основали Origin, я не осознавал, как много людей пытались убить лорда Бритиша. Нам начали писать геймеры, рассказывать про то, как они играют и, в том числе, пытаются его прикончить. В более поздних Ultima я очень усердно работал над тем, чтобы игроки не могли ухлопать лорда Бритиша. Но из этого ничего не вышло. По-моему, только в Ultima VII нам удалось сделать так, чтобы повелителя Британнии нельзя было убить каким-то способом, который бы мы не предусмотрели. В Tabula Rasa мы продолжаем традицию. Я вырос с этим своим альтер-эго, и довольно часто наряжаюсь в его костюм, когда хожу куда-нибудь вроде пресс-конференций».

ВО ЧТО ИГРАЕТ ГЭРРИОТТ

«Каждые несколько лет выходит игра, которая привлекает мое внимание настолько, что я провожу за ней очень много времени. Обычно я трачу на все хиты по нескольку часов. Первой игрой, которую я прошел и которая не была одним из проектов моей компании, стала Myst. Другие игры, которые увлекали меня с тех пор, — это Battlefield 1942, Medal of Honor, American McGee's Alice и World of Warcraft».

WORLD OF WARCRAFT

«По-моему, я набрал в нем 20-й уровень. Вlizzard выпускает отличные продукты. Если взять оригинальный сериал Warcraft, то он очень похож на Command & Conquer, и я предпочитаю С&C. Blizzard делает очень правильную вещь, собирая интересные инновации, которые уже реализованы, и оттачивая их. Warcraft — отполированный С&C, а WoW — EverQuest. Мне было сложно играть в EverQuest, а в WoW появился хороший интерфейс и система поощрений, но в этом не было новизны. Думаю, Blizzard продолжит в том же духе и дальше. Причем это не критика, а комплимент».

УХОД ИЗ ELECTRONIC ARTS

«Я был обязан в тот период не поступать на работу в большую компанию-соперницу, но мог создать свою собственную. И я решил просто взять каникулы на год. В течение этого года мой брат и я, отдыхая, заметили новый жанр онлайн-игр, который, как мы думали, обещал стать самым быстрорастущим сегментом гейминга и где работало очень мало людей. Мы с братом поняли, что во второй раз получили шанс, который выпадает раз в жизни. Первым было создание Origin на заре игровой индустрии. Такое невозможно повторить, так что мы решили организовать новую компанию - Destination Games. Очень смешно, что через неделю после того, как мы стали нанимать сотрудников, Electronic Arts начала свои обычные ежегодные увольнения и распустила всю команду Origin. Они отдали нам бесплатно компанию, которую мы только что им продали! И мы наняли половину сотрудников сразу же, не только разработчиков, но и маркетинг, службу распространения и т.д. Мы собрали гораздо большую компанию, чем изначально планировали, а финансировать все нужно было из наших карманов. Так что через два дня мы связались с NCsoft, которая была на вершине рынка онлайн-игр, и договорились, что присоединимся к ним. Таким образом, мы продали компанию Electronic Arts, получили обратно, а через нелелю пролали ее снова».

...кавычки закрываются. Не забудьте посмотреть интервью с Ричардом на диске к предыущему номеру. **(7)**

^{*} Space Adventures (основана в 1998 г.) — американская компания, занимающаяся частными космическими исследованиями и космическим туризмом.

^{**} Skylab — первая американская орбитальная космическая станция. Оуэн Гэрриотт, отец Ричарда, совершил полет на ней в 1973 году в рамках миссии Skylab 3.

L.A. STREET RACING

titti - fre finali

ГОРОД СМОЛКАЕТ — МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!

ИНТЕРВЬЮ MICROSOFT СТАВИТ НА РОССИЮ

Microsoft ставит на Россию

Хотя официальный запуск Хbox 360 в Европе давным-давно состоялся, даже сейчас Microsoft поставляет консоли далеко не в каждую страну Старого Света. Но и ограничиваться давно освоенными территориями вроде Великобритании, Франции или Германии, в корпорации не собираются. Хрох-экспансией в европейском подразделении Microsoft руководит Стефан Лампинен. Рассказывая о своем видении перспектив российского игрового рынка, он неизменно вспоминает о других компаниях: и держателях консолей-конкуренток, и издательствах, причем как зарубежных, так и наших, отечественных. «Я несколько лет проработал в Sega и Electronic Arts, - поясняет Стефан. – Вдобавок, до того, как устроиться в Microsoft, три года сотрудничал с Nokia. занимался мобильным контентом и играми. Благодаря этому опыту, мне легче оценивать ситуацию в целом. Иначе я бы только и делал, что твердил вам о нашей приставке». За его плечами немало успешных кампаний – недавно в Швеции господину Лампинену присудили премию за вклад в развитие местной игровой индустрии. Во время одного из визитов в Москву он согласился дать интервью «СИ», и я не могла не расспросить Стефана о его нынешней работе и планах Microsoft на будущее.

Беседа со Стефаном Лампиненом

? Стефан, расскажите, пожалуйста, какие цели вы ставите перед собой сейчас, после запуска Xbox 360?

На долю консольных проектов в России пока приходится около 15% от общего объема продажи игр, и одна из моих задач здесь (я приезжаю к вам уже в пятый раз за последние шесть месяцев) – понять, какие шаги нам необходимо предпринять для развития местного рынка. Одной компании это, разумеется, не под силу – мы рассчитываем, что нас в определенной степени поддержат как Sony c Nintendo, так и Ubisoft, Electronic Arts и Activision. Вся инфраструктура производства и распространения видеоигр нуждается в улучшениях. Например, важно, чтобы в разработках появлялись знакомые геймерам реалии, вроде улиц Санкт-Петербурга в PGR 4. Важно, чтобы ценовая политика магазинов была прозрачной для покупателей и все знали: за Assassin's Creed придется заплатить столько-то, а за FIFA – столько-то. Необходимы и достоверные статистические данные по продажам, и хорошо организованная служба поддержки клиентов. Вдобавок, мне бы хотелось, чтобы в России больше регионов было обеспечено широкополосным доступом в Интернет. Так, в Турции количество широкополосных подключений составляет 4.5 млн, а в России – 2.5 млн (по мартовским сводкам Мининформсвязи, все не так печально – за прошедший год эта цифра увеличилась почти вдвое и сейчас составляет 4.8 млн. – Прим. ред). Когда пользовательская база вырастет до







Заметки на карте

Переключив карту на нижний экран, вы почти в любой момент можете делать на ней пометки, в том числе отмечать наиболее удачный с вашей точки зрения маршрут, ловушки или заметки кажутся ненужной пристройкой к



определенных размеров, мы сможем запустить Live. Зато у вас хорошо обстоят дела с игровой прессой и предостаточно отличных местных разработчиков и инженеров. Конечно, важно, чья консоль окажется более успешной по продажам, но если оценивать перспективы российского рынка более широко, то, как я считаю, через два года по прибыльности он вполне может значительно обогнать тех, кому сейчас уступает: страны Бенилюкса, Скандинавию, Испанию, Италию.

🦒 Когда вы собираетесь открыть Xbox Live для жителей России?

┖ Пока мы только прощупываем почву для Live – многое зависит от того, о чем я уже упомянул. Мы в Microsoft хотим, чтобы к официальному запуску у нас появились игры от российских разработчиков, проекты с родными для россиян реалиями, а широкополосным доступом к Интернету были бы в полной мере обеспечены и другие города помимо Москвы и Санкт-Петербурга. Конечно, некоторые геймеры и без нашей поддержки уже сидят в Live.

为 Как вы собираетесь поддерживать местных разработчиков?

🖁 Мы все чаще идем на диалог с российскими студиями: налаживаем с ними связи как на Game Developers Conference, так и здесь. Например, из штаб-квартиры Microsoft в Редмонде сюда все чаще приезжают делегации. Я сам хорошо знаком с руководством «1С». Полагаю, вскоре мы сделаем официальное заявление по этому вопросу.

💙 Почему запуск Xbox 360 в России был отложен на ноябрь 2007 года? С какими тручностями вы столкнулись?

Мы не могли начать официальные продажи консоли, не убедившись, что готовы предложить для нее игры на понятном пользователям языке (например, Viva Pinata) и с местным контентом, вроде той же санкт-петербуржской трассы в PGR. Вдобавок, первый Xbox не импортировался официально в Россию, и поэтому, в отличие от наших конкурентов из Sony, нам нечего было рассчитывать на широкую известность отдельных сериалов вроде Halo или самого бренда Xbox. Так что время ушло и на выработку стратегии по завоеванию рынка. Кроме того, мы хотели, чтобы продвижением консоли в России занимались не англичане или американцы, а здешние специалисты. Если смотреть глобально, то мы запустили Xbox 360 в Южной Африке в сентябре 2006 года, в Польше, Чехии и Венгрии – в ноябре, затем, в апреле 2007 года, состоялся запуск в Саудовской Аравии, а в ноябре настала очередь России. Как я считаю, мы движемся достаточно быстро. Возможно, сейчас мы займемся освоением турецкого рынка. Но там, где нет подходящей инфраструктуры, нас не будет.

> Как вы следите за продажами Xbox 360? Какова ваша оценка их динамики на местном рынке?

Сейчас точные сведения по количеству проданных консолей собрать очень сложно, и мы ведем переговоры по этому поводу с «Эльдорадо», «Союзом» и дистрибьюторами. По сравнению с моей родной Швецией, Россия – просто гигантская страна, и чтобы оценить темпы роста продаж, мы сперва провели так называемый предварительный запуск (soft launch), но он не все прояснил. Зато ноябрьский запуск показал очень хорошие результаты – гораздо лучше, чем на многих других рынках. Дело в том, что Xbox 360 привлекает хардкорщиков, любителей FPS – всех тех, кто раньше играл исключительно на РС.

Вы согласны с утверждением, что Европа станет главной ареной консольных войн в этом году?

Да, это верно. У Xbox 360 очень значительное преимущество в США, а Nintendo, надо отдать ей должное, неплохо справляется в Европе. И я хочу, чтобы Россия стала чем-то вроде новой фигуры в уже существующей расстановке сил в Старом Свете. Как мне кажется, через два года местный рынок видеоигр по объемам продаж обгонит и Италию, и страны Бенелюкса. Не только за счет Xbox 360, но и благодаря усилиям Sony, Nintendo, Electronic Arts, Buena Vista (я вскоре с ними встречаюсь, чтобы обсудить местный контент), а также российских компаний вроде «1С» и «Софтклаба». Мы заинтересованы в том, чтобы развивать этот рынок совместно с ними, у нас есть неплохие шансы на победу, хотя, конечно, чья консоль окажется успешней, в итоге зависит от покупателей.

Что насчет локализаций? Какие у вас планы?

 Для нас они очень важны, хотя решение – локализовать игру или нет – принимают, прежде всего, издательства. Что касается Microsoft, то мы обеспечим переводом все новинки, которые издаем сами. Сейчас я стараюсь найти способ заинтересовать сторонние компании – например, Activision вполне в состоянии расширить ассортимент локализаций, у Buena Vista все отлично обстоит с компьютерными играми, но консольным проектам они также могли бы уделять больше внимания.

🧲 А что насчет японских студий? Складывается впечатление, что они очень неохотно соглашаются на перевод своих разработок.

Японский рынок уникален тем, насколько обособлены друг от друга заядлые геймеры и «казуальщики». У японцев совсем другое мышление. В 2002 году, когда я работал в Electronic Arts и занимался играми от сторонних разработчиков, меня очень удивило, что на тот момент в Японии среди 100 самых продаваемых проектов было всего 6 наименований от западных студий. Microsoft очень основательно потрудилась над тем, чтобы наладить отношения с японскими разработчиками, потому что, как вы знаете, Xbox 360 не настолько успешен в том регионе, как нам бы хотелось. Но вот их нежелание локализовать... Знаете, для меня это раньше не было одной из главных задач, но теперь я обязательно обращу на это внимание, когда мы будем планировать весь местный контент.

🔈 Наши читатели беспокоятся, какие именно приставки вы поставляете в Россию. Это новейшие конфигурации?

Да, те модели Xbox 360, которые мы продаем в России, снабжены самым свежим чипом и HDMI-портом, и их легко отличить от консолей времен предварительного запуска. Вы получаете приставки, произведенные специально для вашей страны, - это и нам облегчает составление прогнозов продаж.

А что насчет сервисных центров?
Пока мы сотрудничаем по этому вопросу с распространителями – они заменяют неисправные консоли на новые.

💙 Кого вы стараетесь привлечь в первую очередь, «казуалов» или заядлых геймеров?

И тех, и тех. Конечно, тех же поклонников FPS нам будет нелегко завоевать - многие предпочитают в шутерах полагаться на «мышь», а не на джойпад. Но мы рассчитываем, что консоли привлекут «компьютерщиков» графическими возможностями и играми, не отнимающими чересчур уж много времени. А чтобы не упустить начинающих, предложим им те новинки, которые легко освоить, ведь даже в Gears of War не так-то просто разобраться с наскока.

₹ Как вы решаете, какие комплектации ХЬох 360 представить на рынке? Кы действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. Обычно запус 1. По действуем в зависимости от ситуации. 1. По действуем в зависимости о

каем в продажу не меньше двух конфигураций и дальше определяемся, предлагать ли покупателям комплекты и какие. Пока наша главная задача – уменьшить разброс цен и объяснить потребителям, почему консольные игры дороже компьютерных. Я лично, например, делю цену на время, проведенное за игрой, - мои дочери часами просиживают за Viva Pinata – и выясняется, что это более дешевое увлечение, чем, скажем, в кино ходить.

Я уже создал в Швеции торговую ассоциацию (одну из первых в Европе) и хочу добиться того же в России.

Какими вы видите задачи такой ассоциации?
Обеспечивать индустрию достоверными статистическими данными, определять, что приемлемо в играх (это касается в первую очередь насилия), что допустимо писать в сведениях о продукте на обложке, просвещать - например, снабжать информацией родителей или публичных деятелей.

Напоследок Стефан пообещал, что в ближайшем будущем нас ждет еще несколько громких анонсов, и действительно, буквально спустя пару недель выяснилось: корпорация снизила цены на все три конфигурации Хьох 360 в России. А когда готовился этот номер, пришло еще одно важное известие: зафиксированы цены на те игры, которые Microsoft издает самолично. Не исключено, что до конца весны и Live наконец-то станет официально доступен российским геймерам. (11)

0530P

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
go 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетво- рительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор
Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Цайджест

Рубрика состоит из двух частей.

Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр,

где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описы-

ваем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от

российских разработчиков.

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две — на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Xur! Condemned 2 83 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure 88 Frontlines: Fuel of War 92 Oficen

dozoh	
Army of Two	98
Кросс-обзор	100
Universe at War	102
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	106
Napoleon's Campaigns	108
Петька VIII: Покорение Рима	110
Lost: Via Domus	112
Pirates of the Burning Sea	114
Warhammer: Dawn of War – Soulstorm	116
Pokemon Diamond & Pokemon: Battle Revolution	118
Шерлок Холмс против Арсена Люпена	120
Warhammer 40000: Squad Command	

Дайджест

Обзор локализаций	126
Обзор русскоязычных новинок	128





Togs TM and CI EMA 2003. The relings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. MADE IN THE USA.

ID 2005 of this if The Micropartees. Bits repeat trademark in 2005 of Socrees. Bits repeat trademark in 2005 of S



огда на пятки тебе наступает смерть, свет становится врагом, тьма - союзником... У человека, сломя голову бежавшего по длинному пустому коридору, было слишком мало времени, чтобы подумать. Но свет тусклых ламп – свет, которого всегда не хватало – теперь беспощадно слепил глаза, пугая, сбивая с толку. Позади по лестнице глухо стучали подошвы тяжелых башмаков; преследователь уже поднимался на этаж, и от выбившейся из сил жертвы его отделяло метров двадцать, не больше. Спасительная дверь оказалась еще ближе. Два оборота ключа, скрип несмазанных петель, щелчок замка... дело за малым – набрать крепко засевший в памяти телефонный номер, скорее передать информацию нужному человеку... Пистолетный выстрел прозвучал в тишине полузаселенного дома громовым раскатом.

Неоконченный кошмаг

Финал оригинальной Condemned требовал продолжения каждой каплей пролитой крови. Слишком много вопросов так и не получили внятного ответа, да и тираж игры просто обязывал разработчиков и издателей снова взяться за дело смахнуть пыль с изрядно опустившегося Итана Томаса, вернуть на экраны телевизоров его коллег и представить публике новых злодеев. Последние, к слову, уже не желают быть заурядными серийными убийцами: деятельность недругов в Bloodshot обрела совершенно иной масштаб. Их цели не в пример глобальнее, методы – изощреннее, а Метро-Сити, ранее казавшийся чуть ли не центром вселенной, во второй части по замыслу сценаристов, становится всего-навсего точкой отсчета в борьбе за мировое господство заговорщиков. Складывается впечатление, будто чистокровный триллер в духе «Молчания ягнят» задумали скрестить с чем-то из категории «Секретных материалов», со всеми вытекающими. Достоинства очевидны: в и без того лихой и кровавый коктейль из

саспенса и детективных загадок влили теорию заговора, заметно расширив поле деятельности для персонажей. Недостатки дают о себе знать примерно с середины: сюжет оказывается чересчур тяжеловесным, перенасыщенным достаточно разнородными элементами и, в конечном счете, лишенным той целостности, которая подкупала в Condemned. Вдобавок, коллектив Monolith явно попытался обеспечить себе задел для третьей части, а потому не стоит ждать от Bloodshot внятной концовки – за нее заставят платить отдельно, еще годика через полтора.

Пьяные сумеркі

Я добровольно вычеркнул из жизни одиннадцать месяцев, превратившихся в долгое мучительное сновидение. Иногда меня находили знакомые, сослуживцы, те, кого я когда-то мог бы назвать друзьями. Они пытались что-то объяснять, жалели, предлагали помощь – и, получив отказ, исчезали, как день за днем исчезало спиртное на дне грязного стакана. Я забыл дорогу домой, зато отлично изучил каждую забегаловку в окрестных подворотнях. Я отвык от солнечного света — его заменили элект-рические лампочки над барными стойками. Не помню, где и как умудрялся раздобыть деньги, но... на выпивку хватало. Жизнь постепенно превратилась в вязкий серый кисель и оставалась такой, пока я вновь не увидел лицо Малкольма Ванхорна – окровавленное, изувеченное свинцом, обезображенное гримасой ужаса. До сих пор Малкольм был частью прошлого, теперь, мелькнув на несколько секунд в сгустившихся сумерках, вновь ворвался в настоящее. Он знал то, о чем я мог только догадываться, и мне захотелось получить ответы на все вопросы разом. Я погнался за ним, готовый на любое безрассудство, позабыв о том, как опасны тени в темноте...

N KDOBARNIN DACCRO

С освещением в Bloodshot и правда очень-очень туго – солнечный

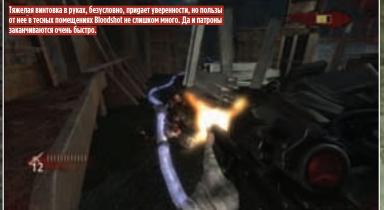






XMT! CONDEMNED 2





В контексте ситуации

В погоне за модой Bloodshot обзавелась и вкраплениями контекстно-зависимых команд, которые сегодня не встречаются разве что в «Тетрисе». От игроков требуют быстро и точно нажимать на кнопки, чтобы эффектно завершить то или иное комбо, либо для выполнения уже упомянутых fatality. В последнем случае ослабевшего и уже не оказывающего сопротивления противника стоит лишь подтащить к какомунибудь подходящему предмету или элементу декорации (работающий телевизор, утыканная гвоздями стена), ну а дальше — дело за малым...

технического прогресса, электрического как правило очень мало, только-только хватает на то, чтобы заметить приближение очередного недруга и вовремя дать отпор. Нередки случаи, когда полагаться приходится больше на слух, чем на зрение, и даже ручной фонарик не выручает. Для нагнетания пресловутой атмосферы решение оказалось более чем уместным - враг мерещится в каждом углу, а постоянное пребывание в лабиринтообразных трущобах, тесных коридорах и загроможденных помещениях наилучшим образом способствует развитию клаустрофобии. К тому же темная картинка исправно маскирует любые недостатки графики, от смазанных текстур, до нехватки полигонов в трехмерных моделях – она бросается в глаза разве что в некоторых сюжетных сценах. Что до драк, то, как уже упоминалось выше, противники имеют

обыкновение пользоваться тем-

нотой, и при малейшей возмож-

ности устраивают засады, вне-

свет остался где-то за бортом

запно нападая из-за угла.

Излишняя рассеянность

с вашей стороны немедленно приведет к серьезным проблемам
со здоровьем — даже заурядные бомжи в Bloodshot наделены немалой
физической силой и умело орудуют кулаками. С дру-

у вас по-

является отличный шанс испробовать на практике обновленную боевую систему, которой так гордятся разработчики.

Мы уже как-то привыкли к рудиментарности рукопашных схваток в большинстве игр с видом от первого лица. Но в Bloodshot главная роль отводится именно мордобою и поножовщине, благодаря чему новое детище Monolith следует признать скорее представителем когорты beat'em ир, нежели шутером. Драться приходится как голыми руками, так и с использованием огромного арсенала «вспомогательных» средств, большая часть которых в буквальном смысле валяется под ногами. Гаечные ключи, обрывки силовых кабелей, куски старой мебели и прочий хлам превращаются в смертоносное оружие, незаменимое в противостоянии с недружелюбным миром - но, увы, не отличающееся прочностью, памятной по первой Condemned. Стремясь соблюсти баланс, разработчики сделали перечисленные предметы удручающе недолговечными: любого из них хватает на полдюжины поединков максимум, после чего имеет смысл подыскать замену, либо вновь полагаться исключительно на стальные кулаки. Справедливости ради отметим, что названная альтернатива не столь уж плоха – дерется Итан мастерски обеими руками, умеет блокировать контрудары, знает толк в простеньких, но эффективных комбо и не прочь продемонстрировать изумленной публике множество зрелищных и невероятно кровавых fatality на зависть любому Шан Цунгу. Да-да, приготовьтесь – крови в Bloodshot ОЧЕНЬ много, не меньше, чем в лихо раскрученной публичными скандалами Manhunt. Вместе с тем, огнестрельному оружию внимания уделили явно меньше. Доказательств то-

му превеликое множество — тут и весьма скудный арсенал, и не располагающий к лихим перестрелкам дизайн уровней, и соответствующие привычки большинства

недругов, предпочитающих выскакивать на вас в самый последний момент. Согласитесь, трудно прицелиться в свесившуюся с потолка чрезвычайно агрессивную тварь, когда с протагонистом ее разделяет от силы полметра. Куда как удобнее инстинктивно врезать по оскаленной роже обломком водопроводной трубы. В то же время, раз и навсегда переключиться на рукопашный бой не разрешают в определенных ситуациях игра буквально вынуждает браться за пистолет. Кроме того, с прицельной стрельбой связана еще одна забавная особенность Bloodshot, тесно «вплетенная» в канву сюжета. Напомним, главный герой игры с недавних пор питает пагубную страсть к алкоголю, причем страсть столь пылкую, что без освежающе-горячительного глотка Итану довольно трудно наводить оружие на цель - сильно дрожат руки. Время от времени это становится весьма серьезной проблемой, пока, наконец, очередной поворот событий не позволит детективу-алкоголику разорвать затянувшиеся отношения с вечно полупустой бутылкой.

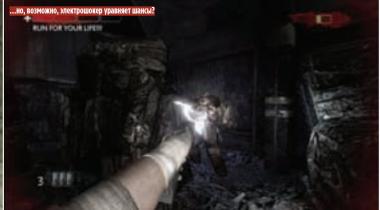
Голос из прошлого

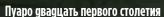
Мне казалось, я видел самое страшное, и уже не способен бо-яться. Я ошибался. Прежние кошмары – приятные сновидения рядом с новыми ужасами. С каждым шагом я все глубже погружался в пучину безумия, все отчетливее понимал безвыходность собственного положения. Мне не у кого было попросить помощи и не на кого положиться. Я не знал правды о своем прошлом, я не видел перед собой будущего. Но я шел вперед и призраки окружали меня. Голоса, чужие и до боли знакомые, беспрестанно нашептывали что-то. Они угрожали, запугивали, обнадеживали и насмехались. И громче других звучал голос, с которого все началось – голос Лиланда Ванхорна, безумного имитатора, убийцы Икс. Неужели круг замкнулся? 🚻



CONDEMNED 2 XMT!

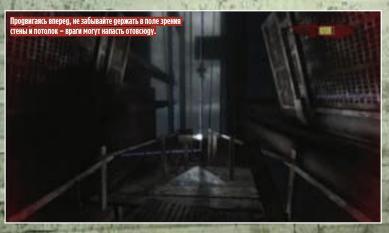






Блуждание по темным-темным улицам и борьба с алкоголизмом — далеко не единственное, что занимает мысли Итана Томаса. Уже на ранних этапах игры бывший детектив вновь берется за исполнение служебного долга, в том числе и за расследование убийств. Превращать Bloodshot в квест с дотошным ощупыванием каждого подвернувшегося под руку предмета, разумеется, никто не стал, однако от игроков требуют и наблюдательности, и умения шевелить мозгами, разгадывая уголовные ребусы. С помощью верной напарницы Розы горе-детективу предстоит изучать место преступления, искать и систематизировать уже найденные улики, ну и, конечно же, анализировать собственные находки, строя догадки и делаем выводы. Точность последних призвана не только потешить ваше самолюбие, но и серьезно влияет на результативность той или иной миссии. Неверная догадка оставит вас с пустыми руками, тогда как правильное решение с немалой долей вероятности сделает Итана обладателем чего-нибудь исключительно полезного — например, прочного бронежилета или дополнительного «квадратика» здоровья.









У восьми агентов ни одного подозреваем<u>ого</u>

Рискнем утверждать, что многопользовательский режим нужен Bloodshot примерно так же, как Nintendo DS — третий экран. И, тем не менее, он (режим, не экран!) в игре присутствует сразу в нескольких ипостасях. Ясное дело, не обошлось без непременных Deathmatch и Team Deathmatch — тут даже и сказать нечего, все уже и сказано, и написано десятки раз. На некоторую оригинальность претендует Bum Rush, где агенты ФБР противостоят толпам обезумевших от жажды убийства маньяков. У каждого агента только одна жизнь, и задача игроков – продержаться как можно дольше. Пожалуй, наибольший интерес представляет Crime Scene, где маньяки (Influenced) прячут вещественные доказательства, тогда как агенты, наоборот, пытаются их найти прежде, чем истечет отведенное время. К сожалению, для подобного рода забав доступно всего четыре карты (в Deathmatch – восемь). На стратегический запас не тянет.



Condemned 2: подробности разработки

Незадолго до того, как Condemned 2 поступила в продажу, «СИ» взяла интервью у Фрэнка Рука, ведущего дизайнера как нынешнего выпуска, так и оригинальной Condemned. Разговор шел главным образом о взаимоотношениях Monolith с компаниями, издающими ее игры. Заодно наш корреспондент расспросил Фрэнка и о том, как создавался мультиплеер для Condemned 2, и о причинах, побудивших Sega оказать покровительство нетипичному аля нее проекту.



🗲 Ваша студия, Monolith, долгое время была независимой, но теперь стала частью Warner Brothers. Тем не менее, игры вы разрабатываете для Sega. Каким образом это произошло?

Ну, в общем-то, ничего странного тут нет. Они (Warner Brothers. - Прим. перевод.) были в нас заинтересованы, а мы искали возможность упрочить положение компании. Поэтому, когда поступило предложение о сотрудничестве, владельцы Monolith дали добро. Это произошло около четырех лет назад.

? Ага, то есть во время работы над F.E.A.R. Да, F.E.A.R. стала первой игрой от Monolith, опубликованной Warner Brothers.

> Интересная складывается ситуация: студией теперь владеет Warner Brothers Games, которая считается издателем видеоигр, и все-таки уже вторую игру подряд вы готовите для Sega, другого издателя и прямого конкурента WB Games. Как такое возможно?

По большому счету мы являемся внутренним подразделением WB Games, просто сохранившим название Monolith. То есть, это не значит, будто Warner Brothers и мы – две разные компании. Правильнее сказать, что Monolith стала отделом WB Games, который занимается разработкой игр.

🔰 Да, но ведь WB Games — еще и издатель. По чести сказать, я не очень понимаю, почему WB Games не выпускает Condemned собственными силами? В конце концов, Electronic Arts не выпускает игры Activision, и

Соглашение с Sega об издании некоторых наших проектов было подписано еще во время разработки первой Condemned. Если говорить откровенно, нам как разработчикам выгодно, что называется, не держать все яйца в одной корзинке - есть возможность подойти к решению задач с разных сторон, опробовать различные бизнес-стратегии. Я не принимал прямого участия в проработке упомянутого соглашения, но если не вдаваться в детали, его можно назвать деловым сотрудничеством с Sega.

? То есть вы не знаете, по каким причинам один издатель отдает некоторые из собственных внутренних проектов на откуп другому?

Нет, когда Warner купила нашу студию, это не обсуждалось. Так что я думаю, решение принимали, исходя из многих факторов. Скажем, это может быть связано с тем, что на каких-то рынках Sega сильнее WB Games или лучше знает аудиторию. Вероятно, причин множество, и меня, как игрового дизайнера, они не касаются. Полагаю, если вы хотите больше узнать о предыстории соглашений, вам стоит расспросить руководство компании, которое отвечало за подобные соглашения.

Хорошо, ответ понятен, давайте поговорим об игре.
Сопdemned 2 стала третьим проектом вашей студии для платформ нового поколения, и картинка заметно улучшилась по сравнению с первой частью. Начата ли работа над следующим сиквелом и насколько сильно изменится по-вашему графика в будущих играх?

Вы имеет в виду продолжение F.E.A.R.?

? И F.E.A.R., и Condemned.

■ Так как F.E.A.R. сначала выпустили на РС и только потом издали на консолях, то в какомто смысле Condemned 2 стала нашим вторым приставочным проектом. Сейчас мы работаем над F.E.A.R. Project Origins для обеих платформ нового поколения (Xbox 360 и PS3) и PC, именно эта игра выйдет после Condemned 2.

? И кто станет ее издателем? WB Games — никакой Sega на этот раз.

🤰 Понятно. Когда компания работает над шутером от первого лица, всегда есть возможность сопоставить его со множеством других представителей жанра. Но в случае с Condemned 2 сравнивать, скажем, многопользовательский режим попросту не с чем. Каким образом выверялся баланс и тому подобные вещи?

(смеется) Для нас это действительно оказалось непростой задачей – именно поэтому в первой части не было многопользовательского режима, задействовать его в проекте, сопровождающем запуск консоли, было слишком рискованно. Когда продолжению дали «зеленый свет», мы хотели удостовериться, что данный режим попадет в игру, и станет полноценной ее составляющей. Мы стали обсуждать, как сделать мультиплеер максимально удачным.

💙 То есть, кому-то из сотрудников приходила в голову какая-нибудь идея, которую проверяли на предмет жизнеспособности. чтобы посмотреть, насколько она оправдает себя?

У нас была возможность отталкиваться от режима для одного игрока – мы собирались. сделать многопользовательский режим как минимум не хуже. Когда играешь в оригинальную Condemned, первое, что бросается в глаза, - жестокость, с которой пользователь дубасит противников. Мы захотели добиться такого же эффекта в мультиплеере. Разумеется, приходилось учитывать, что живой человек будет действовать менее предсказуемо, чем управляемый компьютером противник, но мы неплохо поработали над балансом. У нас есть целый отдел, который тестирует различные режимы, мы также привлекаем людей со стороны, чтобы ничего не упустить.

<mark>р</mark> Представители Sega когда-нибудь просили вас внести изменения в Condemned, предлагали что-то добавить или, наоборот, убрать из игры с тем, чтобы ее было





Нам как разработчикам выгодно, что называется, не держать все яйца в одной корзинке - есть возможность опробовать различные бизнесстратегии.







легче продвигать на рынке. Или вам разрешили работать над проектом без вмешательства со стороны издателя?

Конечно, мы хотели сделать игру максимально успешной, тогда как у Sega свои собственные представления о продвижении новинок, о том, как их позиционировать, есть определенная стратегия, которой компания стремится следовать — и которую нам, разумеется, необходимо учитывать. Это неотъемлемая часть партнерских взаимоотношений. Но в целом, они старались не вмешиваться в процесс разработки, позволив нам делать Condemned 2 такой, какой мы ее себе представляли, — иногда мы сами просили Sega как-то прокомментировать тот или иной элемент геймплея.

Право принимать окончательные решения оставалось за японским офисом Sega, или обе части Condemned находились под присмотром американского отделения издательства?

На самом деле, все три подразделения Sega — в Японии, Америке и Европе — были вовлечены в процесс. И все три на равных решали, что оставить в игре, а что может помешать ее потенциальному успеху.

У Sega на рынке уже сформировался определенный образ. Представители какого-либо из трех офисов обращались к вам с просьбой сделать ваши игры менее жестокими?

Нет, ничего такого. И я думаю, именно жестокость Condemned повлияла на желание Sega издать ее. Полагаю, для них было важно предложить аудитории проект, несколько отличный от того, что компания выпускала прежде, возможно, более спорный. Игр, подобных Condemned, у Sega до сих пор не было — мне кажется, по этой причине они и захотели с нами сотрудничать.

? Нет опасений, что жестокость станет поводом для нападок со стороны СМИ?

Не думаю, что произойдет что-то подобное — ведь после выпуска Condemned такого не случилось. Как бы то ни было, ничего плохого в Condemned 2 нет, это всего лишь игра, и только. Тем более, отмеченная соответствующим рейтингом. С получением которого, замечу, не возникло сложностей, так как все в ней остается в границах привычного игрового дизайна. Если и появятся негативные отзывы, едва ли их будет много.

? В каких-то регионах потребовали внести коррективы в игру, прежде чем издавать ее?

Нет, мы ничего не меняли — по всему миру в продажу поступит одна и та же версия. Если где-то ее не согласятся выпустить в нынешнем виде, стало быть, она там не появится вовсе. •



е секрет, что Wii – платформа для смелых и оригинальных игр. То, что хорошо окупается на мощнейших консолях нового поколения, не может быть реализовано на домашней платформе Nintendo, и наоборот: то, чем могут гордиться обладатели пульта и нунчака, никогда и ни за что не приживется на PS3 и Xbox 360. К сожалению, именно поэтому гиганты зачастую оказываются в выигрыше. Традиционным и актуальным жанрам идет картинка высокого раз-

решения, как шутерам к лицу клавиатура и мышь, а разудалым боевикам — аналоговые рукоятки. Разработчики Zack & Wiki смекнули, что пульт, в свою очередь, идеально справляется с ролью указки, а встроенные в него гироскопы при богатой фантазии позволяют придумать тысячу и одно применение удивительному контроллеру. Осталось подыскать жанр, подходящий для такой модели управления. И он нашелся — то увядающий, то вновь воскресающий «квест», адвенчура мира компьютерных игр.

Знакомство с Zack & Wiki осложняется тем, что непонятно решительно ничего, и разработчики не считают нужным внести ясность в происходящее. Кто такой мальчик Зак, вечно хрустящий шоколадкой с вафлями? Откуда взялась обезьянка Вики, так сильно раскручивающая свой хвост, что способна даже летать как Карлсон? Наконец, что за «Морские кролики», кто та таинственная розовая, вечно по-злодейски хохочущая пиратка, чьи приспешники напали на самолет Джонни Стайла? Ответов на

эти и многие другие вопросы не найти ни во вступительном ролике, ни во время прохождения, ни во вложенном в коробку мануале. Эти герои просто есть — кто-то охотится за сокровищем, мечтая стать самым крутым пиратом, кто-то гоняется за ним с целью прикарманить найденное золото, а кто-то живет лишь для того, чтоб раздавать дельные и не очень советы. Цельной сюжетной картины в Zack & Wiki нет, и это, пожалуй, единственное серьезное разочарование.











YNT!

ровенным булыжником или проглочен гигантской рыбой, которую минуту назад ловил на хрупкую удочку. Поэтому игрокам рекомендуется придерживаться заранее установленного разработчиками сценария и не стесняясь просить помощи у оракула «Морских кроликов», готового за символическую плату не только предсказать недалекое будущее (к несчастью, уж совсем недалекое), но и, при желании, вернуть к жизни после неудачного приземления или печального конфликта с сектой бородатых гоблиновтанцоров. Каждое своевременное действие, вроде собранного пазла или найденного под камнем червяка, сопровождается громогласным восклицанием Вики и похвалой невесть откуда взявшихся пиратов. Помимо этого, игрока награждают очками, и если из 20000 вы получили только 10000, то самое время остановиться и подумать – а что же было сделано не так?

Аттракцион невиданной хитрости

Как и в любых других «квестах», большую часть времени игрок занят изучением местности. Zack & Wiki отличается лишь тем, что каждая последующая локация в два раза больше предыдущей, и, соответственно, чтобы добраться до заветного сундука с частью сокровищ великого пирата Барбароссы, потребуется приложить вдвое больше усилий. Любая загадка на уровне решается с помощью пульта (нунчак не используется вовсе), который в зависимости от ситуации требуется держать вертикально или горизонтально. Головоломки до того замысловаты и интересны, что один и тот же уровень можно проходить по несколько раз, стараясь собрать больше монет и побить рекорд по времени, заодно дивясь фантазии разработчиков. Вместе с тем, решения некоторых задачек далеко не так очевидны, как хотелось бы. На больших уровнях приходится выполнять по двадцать различных действий, догадаться о которых можно только методом проб и ошибок.

Поверти, покрути да кнопку нажми

Сарсот не стала во всем полагаться на датчики движений в пульте, и часть действий совершается при помощи кнопок. Например, в первой же сцене, во время падения, Зак находит зонт, раскрывающийся нажатием кнопки «1». Чтобы догадаться, как его использовать, необходимо внимательно осмотреть зонт и найти на нем соответствующую кнопку. В другой раз Заку понадобится сыграть на флейте, и тогда пульт придется взять горизонтально, как в гонках, последовательно нажимая кнопки «влево», «вниз», «1», «2». Впрочем, в остальных заданиях приходится все же чаще размахивать рукой: чтобы бросить кокос или бомбу-лягушку, нужно тряхнуть пульт на манер молотка; чтобы насадить червяка на крючок, нужно не спеша, аккуратно поднести его к «острию» и плавно провести вдоль. Наконец, просто чтобы взять ключ-отвертку с другой стороны, придется резко поднять и опустить контроллер. К чести разработчиков, каждая их необычная задумка с управлением работает безотказно и никогда не вызовет недовольства игроков. Да и решения головоломок вскоре сами приходят на ум, стоит только понять, в каком направлении мыслят создатели, и раз и навсегда усвоить, что Зак не воюет, а преодолевает препятс-твия. Тогда Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure подарит много приятных часов, проведенных за решением по-настоящему интересных, никогда не повторяющихся головоломок. Единственным недостатком покажется обрывочный и, по гамбургскому счету, слабенький сюжет, но, с другой стороны, он здесь ничуть не хуже, чем в детских мультфильмах. - стоит ли требовать большего? Ш

Пиратский репортаж

Так, например, на третьем уровне Заку и Вики необходимо добраться до сундука, расположенного на тотеме гоблинов и огороженного священным огнем. Место действия можно условно разделить на три платформы — левую, центральную и правую. С левой на правую игрок перебирается с помощью гондолы, пользоваться которой позволено только в то время, когда гоблины воздают хвалу божествам, уткнувшись мохнатыми мордами в землю. От игрока требуется доплыть до правой части, там потрясти пальму, добыв таким образом кокос, который позднее предстоит сбросить в яму, скрытую под камнем на стартовой платформе, что разбудит спящую змею, а уж она не упустит случая укусить гоблина-поваренка. Так игрок получит доступ к котлу, куда, спустившись по лиане, необходимо сбросить найденный за камнем гриб, после чего достать половник и как следует стукнуть им в гонг. После этого Заку двется ровно три секунды, чтобы удрать, вскарабкавшись по лиане. Не успеете сообразить — гоблины окружат Зака, надают ему тумаков, привяжут к палке и понесут к котлу, варить свежий бульон. Game Over, начинайте заново!





...избавиться от которой можно... выудив ее! Для этого раздобудьте червя и позаимствуйте у гоблина удочку, предварительно оглушив его бомбой-лягушкой.

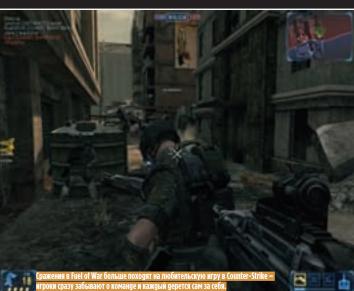


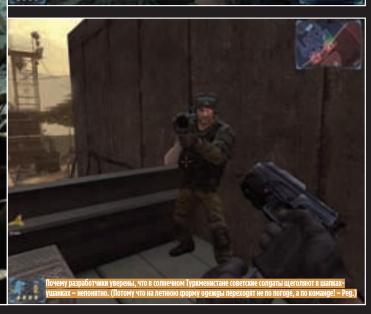




FRONTLINES.







последнее время американцы с завидным упорством ищут себе нового глобального врага. На роль мирового зла уже успели попробовать международных террористов в целом и Саддама Хусейна с Усамой Бен Ладеном в частности. Туда же записывали Китай, и даже глобальное потепление. Но, как показывает практика, все это слишком мелкие соперники, при всем желании не способные тягаться с тем же Советским Союзом, который на протяжении долгих лет был главной угрозой

В такой ситуации администрация США явно выбрала самый легкий, но неверный путь, начав клеить ярлык «враги» на современную Россию. ПРО в Восточной Европе, несдержанные заявления политиков, едкие публикации западной прессы и тому подобное - все это было бы не так страшно (подумаешь, обычные игры политиков) если бы антироссийские настроения не заразили и работников творческих профессий, например, создателей игр. Наша страна (и это уже явный тренд 2007-2008 года) все чаще предстает в образе главного противника. То в World in Conflict приходится героически противостоять нашествию «иванов» (там хоть и СССР, но все-таки), то в Call of Duty 4 отстреливать российский спецназ. А на подходе между тем еще и Tom Clancy's EndWar, Command & Conquer: Red Alert 3, World in Conflict: Soviet Assault. Нехорошая какая-то тенденция. Сценаристы Frontlines: Fuel of War долго над сюжетом не корпели, а просто связали в прочный узел три главные на сегодняшний день проблемы Запада: Россию, Китай, нефть, и нарисовали нам очередной вариант мрачного будущего. По убеждению авторов игры, в 2024 году человечество все-таки столкнется с резкой нехваткой нефти, что приведет к глобальному кризису. Мир расколется на два враждующих лагеря: Китай и Россия объединятся в военную коалицию «Красная звезда» (оцените название!), а на основе НАТО будет создана «Западная коалиция» (фантазия разработчиков

не знает границ!). Собственно, после этого разгорится Третья мировая война, где цель каждой стороны – захватить еще оставшиеся месторождения «черного золота».

Весь этот наивный, положа руку на сердце, бред вы увидите, если вдруг рискнете поиграть в синглплеер, который состоит не только из «клюквенного» сюжета, но и из шести скоротечных миссий, больше похожих на не в меру растянутый туториал.

Главный аргумент Ho Frontlines: Fuel of War, конечно, сделана исключительно для сетевых баталий, и на первый взгляд больше всего напоминает клон главного военного боевика современности – Battlefield 2. Напоминает она его и на второй, и на третий, и на все последующие взгляды. Что, впрочем, не удивительно, если вспомнить, что студия Kaos состоит из бывших сотрудников DICE, ответственных за появление на свет Battlefield 2. Однако после того как шведская DICE стала подразделением ЕА, часть народа (молодые энтузиасты, которые попали в DICE благодаря тому, что сделали лучшую модификацию для Battlefield 1942 - Desert Combat) - уволилась. Впрочем, долго без работы бывшие «моддеры» не сидели. Молодежь взяла под крыло THQ, после чего на свет появилась студия Kaos, а вместе с ней и их первый проект – Frontlines: Fuel of War.

От привычек юности, как известно, избавиться сложнее всего, потому естественно, что Fuel of War в целом и в деталях похожа именно на Battlefield 2, только с рядом поправок. Так, сражения хоть и происходят по знакомым правилам 32х32 бойца, но драка идет не за отдельные контрольные точки, а за целую линию фронта, которую символизируют сразу несколько ключевых объектов на карте. Чем больше территории находится под вашим контролем, тем быстрее убывают «билеты» у вражеской стороны. Такой подход, казалось бы, должен обеспечить максимально слаженную командную игру (одна группа позицию удерживает, другая

- 🖪 ПЛАТФОРМА:
- PC. Xbox 360
- ЖАНР:
- shooter. first-person.tactical
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
- «Бука» (РС) РАЗРАБОТЧИК:
- Kaos **В** КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- go 64
- 🔼 ОНЛАЙН
- http://www.frontlines.com





ПЛЮСЫ

Можно использовать боевых дронов. Разнообразная броне техника, интересная концепция линии фронта, масштабные сражения, высокая разрушаемость, отменная графика.

МИНУСЫ

Синглплеер «для галочки», слабый сюжет, проблемы с балансом и реализмом, командная игра осталась за бортом.

Несмотря на ряд серрезнетх неа ток, Fuel of War смело можно рекомендовать всем, кто устал от «серьезности» серии Battlefield и хочет новых впечатлений



FRONTLINES: FUEL OF WAR

штурмует и так далее), но на деле все вышло наоборот. Главная беда в том, что Fuel of War катастрофически не хватает реализма, без которого военный симулятор существовать в принципе не может. Если в жизни, как известно, один в поле не воин, то здесь одинокий боец – страшная сила и способен изрядно попортить кровь противнику. Такого понятия как «здоровье» нет в принципе, так что, поймав очередь из автомата (а то и подорвавшись на мине), наш персонаж начинает лишь хрипло дышать да слепнуть. В этот момент все, что нужно для восстановления формы, - бухнуться в ближайшее укрытие, перевести дух, после чего можно вновь пускаться во все тяжкие. Подобный подход хорошо работает в играх вроде Call of Duty 4, где весь мордобой происходит на небольших территориях, а используется только стрелковое оружие. Но в серьезной военной постановке такие фокусы как-то не слишком уместны. При эдакой механике получается, что мало хотя бы зацепить пулями вражеского бойца – его обязательно нужно добить. В противном случае злодей отлежится и снова ринется вперед. В итоге все игроки бегают как ошпаренные по карте, ведя друг за другом охоту в лучших традициях того же Call of Duty 4. Это неплохо, и даже весело, но ни о каком военном симуляторе речь уже не идет. Опять же, ключевые точки прекрасно захватываются в одиночку, так что вся война стремительно превращается в какой-то любительский Counter-Strike, где каждый дерется сам за себя. Баланс, к сожалению, тоже хромает. При желании из автомата можно взорвать БТР, а дроны, главная «фишка» игры, - это сбывшаяся мечта любого кемпера. Мало того что железные друзья управляются бойцом







FRONTLINES: FUEL OF WAR XNT!

дистанционно, так еще и вооружены они почище любого танка, обладают неприлично крепкой броней и потрясающей маневренностью. Уничтожить крохотную, верткую машинку - задача нетривиальная, так что сражения происходят примерно по такому сценарию: все участники быстренько прячутся по углам, запускают дронов и дальше происходит какая-то «Война миров» в миниатюре. Сражаться, используя роботов, – весело и необычно, но серьезным игрокам такой цирк вряд ли понравится.

Привычная обстановка

Перед началом каждого раунда вы, как и полагается, можете выбрать класс бойца по своему вкусу. Набор стандартный – солдат с автоматом или пулеметом, снайпер, спецназовец, гранатометчик. Правда, как правило, имеет смысл оказываться только в шкуре обычного пехотинца, ибо представители остальных профессий гроша ломаного в бою не стоят. И финальный штрих – разнообразная техника, без которой, конечно, никуда. Ее, впрочем, немного, и она строго разделена на классы: легкий джип, предназначенный для разведки, бронетранспортер, танк, пара вертолетов, мобильная зенитка и самолет. Управлять техникой, в отличие от того же Battlefield 2, легко и просто, так что поездка, скажем, на танке превращается в забавный тир. С балансом, правда, тоже как-то не задалось: из обычного пулемета, который установлен на джипе, можно взорвать танк, а вид от третьего лица решает любые

проблемы с обзором. На самом деле, чисто «аркадных» моментов и непонятных условностей в Fuel of War настолько много, что игра превращается в яркую пострелушку и не более того. Да, весело носиться по полю боя, паля из автоматов-гранатометов, прятаться в кустах, управляя дронами, и гонять на танке, расстреливая супостатов, но ни о какой «серьезной» войне и, как следствие, конкуренции с серией Battlefield 2 речь не идет. Беда Fuel of War еще и в непро-

думанной системе мотивации

игроков - медалями не награж-

дают, рейтингов никто не ведет,

и даже схемы прокачки, вроде

той, какую мы видели в Call of

Duty 4, HeT. Что, без сомнения, удалось разработчикам - так это графика и физика. Модный движок Unreal Engine 3 работает на полную мощность, так что картинка на экране монитора почти завораживает. Кроме того, Fuel of War демонстрирует завидную разрушаемость объектов: угодивший в дом снаряд оставляет впечатляющую дыру, взрыв гранаты отшибает куски стен и ломает хлипкие ограждения. Серьезные игроки, жаждущие настоящей войны, слаженных командных действий и атмосферы подлинного боя, могут не волноваться и продолжать играть в Battlefield 2. Им Fuel of . War покажется детской и несерьезной забавой, которая, скорее всего, быстро наскучит. А вот всем остальным игрокам, которым хочется глобальных, но «простых и доступных» сражений, новый проект от Kaos придется по душе. 🚺

Всем игрокам, которым хочется глобальных, но «простых и доступных» сражений, Frontlines: Fuel of War придется по душе.



Профессионалы

B Fuel of War перед началом каждого раунда вы можете выбрать не только класс бойца, но и его специализацию, которых всего четыре. Причем в ходе сражения каждый навык можно прокачать до третьего уровня, получив, таким образом, пару новых способностей. Правда, развитие исключительно временное, так что в каждом новом бою придется заново копить опыт

Перед вами – полный список специализаций, доступных в игре. Названия взяты из официальной локализации от «Буки». Наземные войска: эти специалисты – своего рода поддержка основным силам. На первом уровне они могут только чинить технику, зато потом научаются строить мощные защитные турели, эффективные как против пехоты, так и против техники противника.

Средства глушения: на этом тернистом пути основная задача — всячески сбивать врага с толку. В вашем распоряжении специальные установки, которые глушат вражеские радары, выводят из строя электронику бронемашин и так далее. Гранатометчик (не путать с одноименным классом): самая популярная специализация во всей игре — именно эти джентльмены умеют управлять дронами, наводя ужас на врагов. На первом уровне доступен только «безобидный» взрывающийся вертолетик, потом появится ходячий пулемет и даже мини-танк.

Авиация: бойцы с данной специализацией умеют вызывать авиаподдержку, тем самым значительно сокращая поголовье вражеских солдат. На начальном уровне дело ограничивается достаточно слабой бомбой, позже можно запустить чуть ли не ядерную ракету.



Привет от «Буки»

Неприятным моментом для отечественных игроков стало то, что уважаемая компания «Бука» задержала выпуск свежих патчей для локализованной версии Frontlines. Когда весь мир уже использовал версию 1.0.2, российские игроки «сидели» на первой и, соответственно, не могли присоединиться к международным баталиям. Впрочем, буквально в момент сдачи этого номера в печать «заплатка» все же вышла, однако пустить ее в дело мы уже не успели, поэтому мультиплеер тестировали только на Xbox 360.







ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Jive, and the Xbox, Xbox 260, and Xbox Live logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2", "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved, www.russobit-m.ru Organ rpogas: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая годдержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, a также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/





ППАТФОРМА:

PlayStation 3, Xbox 360

■ XAHP

shooter.third-person.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИ

Electronic Arts РАЗРАБОТЧИК:

EA Montreal

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2 (со-ор), go 4 (режим VS)

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

🚺 ОНЛАЙН: www.armvoftwo.com



Артем «сд» Шорохов cg@gameland.ru

ДАЕМ В БОРЩ ЗА БАБЛО!

прошлом году титулованный американский журнал Electronic Gaming Monthly Haзвал Army of Two номером один в списке «пятидесяти новых игр, которых мы с нетерпением ждем». А боссы Electronic Arts так нянчились со своим новым проектом (нужно знать ЕА, чтобы понять, сколь трепетна компания к каждому свежему тайтлу), что отменили осенний запуск совершенно готовой игры под предлогом наращивания качества родоначальницы нового сериала.

Так уж вышло, что присланная еще в октябре прошлого года Army of Two стала в нашей редакции всеобщей любимицей. Вдоль и поперек мы обошли ее

добрый десяток раз – на всех уровнях сложности, самыми пестрыми дуэтами. И, пожалуй, как никто другой в России, мы ждали мартовской премьеры – ждали той самой «улучшенной и дополненной версии», которая, по словам лукавого Фрэнка Гибью, просто обязана оказаться столь хороша, что непременно оправдает и почти полугодовую задержку, и срыв рекламной кампании, и утомительно долгое молчание о так прямо и не названных причинах переноса. Напомним, что в ноябрьской «Стране Игр» за номером 247 (ищите pdf на диске) мы уже публиковали подробный восьмистраничный обзор той, первоначальной, Army of Two: выделили достоинства, пожурили недостатки,

наметили пути для совершенствования игры и пообещали вернуться к теме после официального релиза – проверить работу над ошибками. Мы были полны оптимизма, мы верили, что Army of Two станет разнообразнее, интереснее, лучше... Ан нет, обманул бес-искуситель, обвел вокруг пальца. И нет ему больше веры. На первый взгляд, за истекшие пять месяцев в игре не изменилось ровным счетом ничего. Но не зря мы столько раз приводили дуэт Риоса и Салема к победе над злом: отличия все же есть. И вот вам первое: разработчики перерисовали прицел. Смех смехом, а раньше он был куда как неудобен. Так что с чистым сердцем ставим «плюсик» и переходим к длинному списку изме-

нений не столь положительных. Перво-наперво, игра стала ощутимо легче: ниже цены в магазине, короче линейки жизни врагов, почти полное отсутствие тяжеловооруженных противников. Даже боссы стали еще более незаметными, их убиваешь зачастую «на автомате», не всегда даже успевая разглядеть, кто там только что отдал богу душу простой охранник из «свиты», бронированный «сверхчел» или тот самый негодяй-террорист, за убийство которого правительство США отваливает немалые деньги. Впрочем, кое-где гайки все же подзатянули; турели, например, отныне доставляют куда больше хлопот, чем раньше, а сами наемники живут под огнем не намного дольше противников, даARMY OF TWO



Buy-buy soldier!

Счастливчики, своевременно оформившие предзаказ, обнаружили приятные бонусы. Владельцы PS3 в коробке с игрой нашли буклет с иллюстрациями, а обладатели Xbox 360 — специальный код, дающий право на получение дополнительного оружия из числа работ победителей специального конкурса «Придумай свой ствол для Army of Two».

Кроме того, на официальном сайте игры открыт электронный магазин Gear Store. Жаль, но вопреки названию, продают там не броню и даже не веселенькие маски главных героев, а футболки, шапочку и походную кружку с символикой игры. Отечественный геймер, как водится, всех этих благ лишен: России в официальных списках на предзаказ и доставку по-прежнему нет.

Отдельных слов достоин комикс Army of Two: Dirty Money от издательства Prima Games. Недурно нарисованный, он рассказывает о наемничьих буднях Риоса и Салема, которые сама игра обошла стороной. На нашем диске вы найдете пригодный для печати pdf с семью избранными страницами и замазанными матюгами, которые так весело додумывать в ожидании бандерольки с полной версией.







же вырядившись в самую крутую броню. Но это все баланс – дело хорошее. А вот зачем понадобилось упрощать процедуру лечения, вырезать целые куски уровней, избавляться от всех видов транспорта, кроме катера на воздушной подушке, пускать под нож пространные лиалоги и забавные шутки? Официального ответа нам так и не дали, остается только домысливать. Очевидно одно: все эти месяцы игру не доделывали и не улучшали, а перенос премьеры был вызван причинами, не имеющими прямого отношения к качеству пролукта. Выведя Army of Two из предпраздничной конкурентной гонки, Electronic Arts, вероятно, поступила мудро с финансовой точки зрения. Однако игра, не казавша-

яся особенно свежей еще в октябре 2007-го, в апреле 2008-го заметно потускнела. В конце концов, видали мы графику получше еще два года назад; а те немногие «кооперативные» приманки, что выделяли Army of Two из толпы прочих шутеров от третьего лица, первой с горем пополам засветила Kane & Lynch: Dead Men, оставив на долю EA одноединственное ноу-хау, позаимствованное из MMORPG, - Aggro. Вкратце напомним, что это своего рода «весы», отмечающие то внимание, которое уделяют противники кажлому из героев. Если ваш напарник размахивает позолоченной базукой, лезет под пули и палит почем зря во все стороны, вашу скромную персону враги оставят без присмот-





Светлое завтра

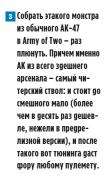
Старательно обойдя все вопросы, связанные с задержкой игры, в своем блоге разработчики не забыли поделиться планами на будущее. Так, в самом скором времени нас порадуют новой картой для мультиплеера и аж двумя дополнительными уровнями сюжетной кампании (неужели те самые багги и танк?). Ни сроки, ни цены пока названы не были. Также из записей блога можно понять, что на этом работа над игрой не закончена и в скором времени вероятно появление нового мультиплеерного режима. А вот о продолжении Агту оf Тwо там упоминалось только однажды — в записи от 11 февраля; цитирую: «Мы не знаем! Это целиком и полностью зависит от издателя и от того, как вы, ребята, будете покупать первую часть». Что ж, похоже, это исключает предположения о параллельной разработке сиквела.



ра. позволят беспрепятственно пройти в тыл и безропотно умрут, если комбинация была хорошо спланирована и разыграна. В остальном мы получили невероятно захватывающий и смачный, но все же весьма обыденный кооперативный шутер с несколько противоречивой графикой и не мешающими играть, но довольно забавными глюками. Хороший (быть может, даже лучший) искусственный интеллект AI-напарника, сообразительные, хоть и неусидчивые противники, понятная и четкая боевая система и большой набор модернизируемого оружия вот главные козыри игры, позволяющие смириться и с малым количеством уровней, и с некоторым однообразием, и с дежурными неудобствами. Вдвоем Army of Two нескучно перепроходить и во второй, и в третий раз. Собирая другие комплекты стволов, хвастаясь друг перед другом новыми масками, играя в Рэмбо или кемперя из засады - заканчивать игру со смертью главного злодея вовсе не хочется. Прибавьте недурственный мультиплеер, целиком основанный на выполнении заданий руководства, и получится, что вот такая, ничуть не идеальная, Army of Two – лучшая покупка для поклонника шутеров на сегодняшний день. А завтра, чем черт не шутит, может случиться если и не вторая часть, то хоть «улучшенное и дополненное издание», куда вернут и танк, и багги, и шутку про принцессу Лею. 🕊







4 В мультиплеере можно выбрать себе альтер-эго из доброй дюжины вариантов. Но большинство игроков все равно предпочитают Риоса и Салема.



ПЛЮСЫ

Добротное, мускулистое, смачное, мужкое стрелялово, настоящее раздолье для двух крутьх друзей и трех десятков пушек.

МИНУСЫ

Игру резали «на живую» и это подчас заметно даже невооруженным глазом. Все так же никаких откровений – ни в геймплее, ни в графике.

РЕЗЮМЕ

«Лучший чистопородный боевик весны и лучший кооперативный боевик года» — сей громкий титул Army of Two получает за неявкой соперников.





0Б30Р ARMY OF TWO



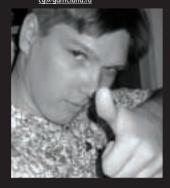


Кросс-обзор <u>НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!</u>

наши эксперты



Артем Шорохов cg@gameland.ru



CTATYC:

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City Xonix Bubba'n'Stix Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре - игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

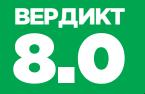
ГЕЙМПЛЕЙ

Проводить параллели с kill.switch и Gears of War уже незачем – ровно такой же игровой механикой сейчас щеголяет каждый приличный шутер от третьего лица – вне зависимости от того, про джунгли он или про боеголовки на военных базах. Главная ценность Ао2 – совместное прохождение и добротные перестрелки. Они удались.

Графика не раздражает, не смешит, способна нравиться. Странно, что качество моделей неоправданно скачет от «совсем хорошо» до «явно не старались». Общее впечатление положительное, но и поводов для восторга (кроме неожиданно прекрасного моря) нет никаких. Видали и получше, и похуже.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Формально Ао2 - вполне обычный боевик, выполненный на хорошем, но не отличном уровне. И все же витает тут какая-то магия, буквально заставляющая в эти бесконечные перестрелки влюбиться. Если у вас есть аруг и вы оба жаждете испортить день тысячедругой врагов, вопрос о покупке даже и не стоит. Если нет – что ж, ничего не пропустите.





Марвин

marvin@gameland.ru



CTATYC: Зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Конструкцией не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, техосмотр продлен до декабря 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Это был бы обычный экшн по формуле «спрятался, пострелял, спрятался», если бы не две вещи: аггрометр и местный Al. Аггрометр вносит в командные действия много тактики, а враги, которые не просто сидят в одних и тех же укрытиях, а перемещаются по уровню, убегают от вас или наоборот наступают толпой, вносят большую живость в игровой процесс.

Графика не пытается быть сногсшибательной, но вполне справляется со своими обязанностями. Особенно понравилось море, да и капли дождя на стеклах весьма недурны. А вот анимация местами сильно расстраивает: нереалистично и коряво. Хотя в целом графика на должном современном уровне.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Игра обладает каким-то скрытым обаянием, его нельзя объяснить, но оно заставляет садиться за Army of Two вновь и вновь. Особенно затягивает кооперативное прохождение, когда командные действия из второстепенной функции становятся основой всего геймплея. Ну и, конечно, в героев влюбляешься с самого начала игры.





Александр Устинов



CTATYC Замответред

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fallout 1-2,

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив. чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Обычный шутер от третьего лица, разбавленный очень интересной системой Aggro, которая открывает ряд тактических возмо ностей. Исключительно командных действий немного, но те, что есть, приятно разнообразят игровой процесс. Благодаря весьма смышленому AI напарника, играть в синглплеере почти так же приятно, как и в коопе.

ГРАФИКА

Графика находится на стандартном добротном уровне. Хорошие модельки главных героев, симпатичные уровни, приятная плавная анимация и, пожалуй, самая лучшая вода в видеоиграх. Но при этом графически Army of Two не дотягивает go совсем не новой Gears of War.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Да, игра получилась далеко не идеальной. Да, это не революция в жанре кооперативных игр. Но при этом от Army of Two действительно трудно оторваться и хочется перепроходить ее снова и снова, меняя роли и тактики. За две недели игра была пройдена уже три раза и до сих пор не надоела. А еще ведь есть весьма интересный мультиплеер.





Виктор «Prozed» Бардовский prozed@gameland.ru



CTATYC: Просто автор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Army of Two

Древний любитель игр серии Quake. До сих пор бороздит Интернет в поисках достойных соперников для поединка в Quake III Arena. Любитель всего, что связано с зомби. В последнее время прикипел к консольным играм, хотя до того был убежденным любителем РС.

ГЕЙМПЛЕЙ

Army of Two заставила меня пересмотреть свои убеждения в том, что качественный action может быть только на РС. Лучшего геймплея я и не желаю. Но есть обстоятельство, омрачающее общую картину: в версии, которая попала ко мне в руки полгода назад, геймплей был еще лучше. Сейчас он упрощен, а я не люблю излишней простоты.

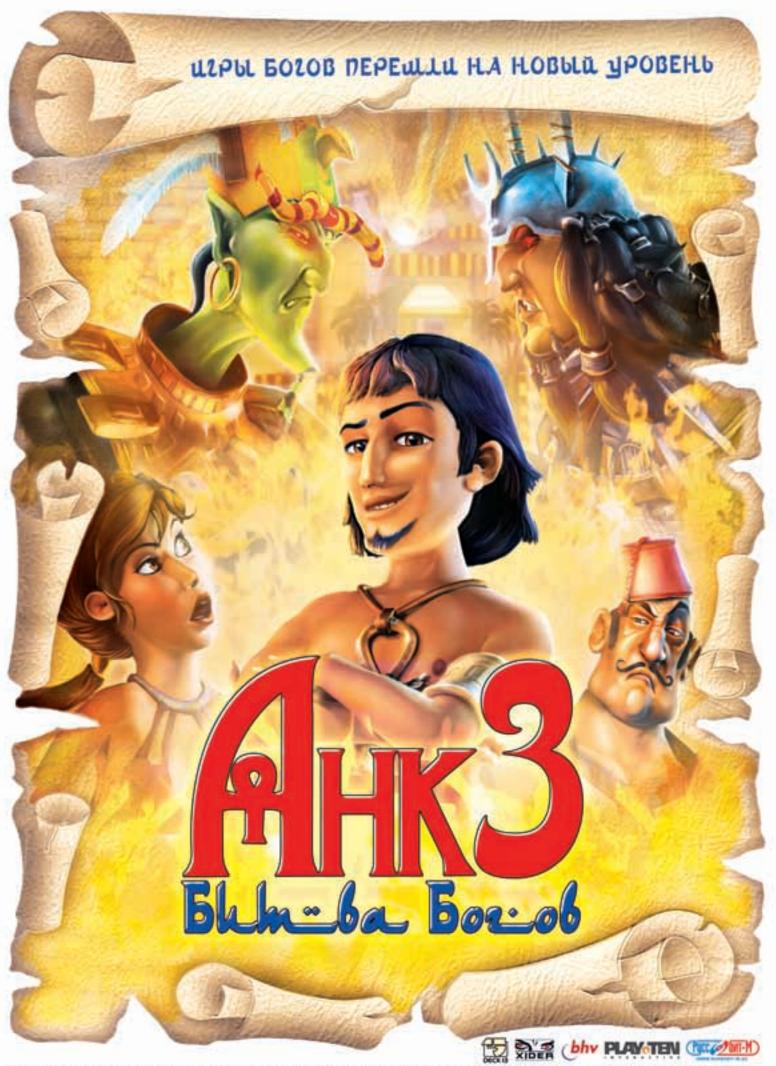
ГРАФИКА

Графику нельзя назвать выдающейся, но и негативных эмоций она не вызывает. Больше всего запомнились два момента: очень качественные модели персонажей и анимация рукопашной атаки – смотрится на десять баллов! В остальном все тоже приятно глазу, но вот шика графической составляющей не хватает.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Убежден: Army of Two – классный боевик для двоих. А вот играть в однопользовательскую версию не слишком интересно. Ngeальный вариант — это засесть с товарищем за игру в режиме split-screen: столько адреналина и столько удовольствия от совместного прохождения кампании вы вряд ли найдете где-то еще!





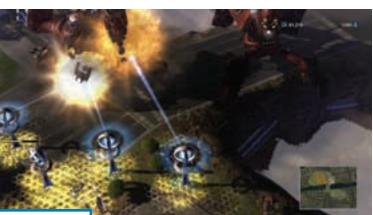
0530P **UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT**













РИЛРИМИОФНИ

- □ ПЛАТФОРМА
- PC, Xbox 360
- XAHP
- strategy.real-time.sci-fi
- 🚺 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Сост Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Petroglyph
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: ao 8
- CUCTEMHNIE TPEROBAHUS: СРU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
- П ОНПАЙН:

www.sega.com/gamesite/ universeatwar/fullsite



Алексей «Chebur» Арбатский vecsill@yandex.ru

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT VIOLIBIOPHIEЛЬНО

ТРИ УНИКАЛЬНЫЕ РАСЫ... НАУКА, РЕСУРСЫ И СТРОИТЕЛЬСТВО! ЧТО? НЕТ, ЭТО НЕ STARCRAFT, А НОВАЯ И ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА! ВЕРИТЕ?

о чести сказать, глядя на такие игры, хочется набрать в легкие побольше воздуха, театрально поднять руки и возопить: «Да сколько же можно, господа игроделы!» Сколько можно тратить огромные силы и средства, «разрабатывая» игру, - создавать дизайн юнитов, моделить их, писать код, озвучивать, в конце концов (хотя, кстати, тут саундтрек на высоте) – только для того, чтобы выпустить очередной клон. Неужто не прискучило? А вот нам порядком надоело!

Легко понять красивый и, увы, уже не оригинальный StarCraft II: за малейшую попытку сменить геймплей многочисленные фанаты сетевых сражений растерзают на кусочки несчастных разработ-

чиков из Blizzard. Вот и прихолится ограничиваться новой картинкой да несколькими свежеизобретенными юнитами. Можно войти в тяжелое положение создателей Civilization или Red Alert – увы, они заложники брендов и сериалов, диктующих свои правила. Но берясь за собственную вселенную, начиная совершенно новую игру, зачем связывать себя повторением давно навязших в зубах штампов?

Старая, старая сказка

Пусть новой оказалась лишь обертка, но, надо сказать, с ней-то уж повозились изрядно. История действительно заслуживает внимания, конечно, если вам по душе хороший японско-комиксно-анимешный стиль. В противном случае вам сюжет не понравится.

Итак, на мирную и тихую Землю нападают злобные инопланетяне Hierarchy. Пока довольно обычно, не правда ли? Захватчики коварно уничтожают все и вся на своем пути. Даже в рабство брать никого не собираются, поскольку земляне со всей своей цивилизацией – лишь часть их пищевой цепочки. Разумеется, героический американский офицер спасает президента, собирается расправиться с пришельцами, но вдруг его отряд разбивают наголову, и наш храбрец оказывается совершенно беспомощным. Недобрые инопланетяне ужасно страшные. В начальниках у них ходит огромный (на весь экран) трехногий робот. И вот, когда наш отважный землянин собирается с честью погибнуть, появляются добрые, чест-

ные и смелые... роботы Novus. Они, оказывается, где-то гуляли, пока злобные Hierarchy уничтожали их хозяев. Из остатков этих хозяев удалось клонировать девицу Мирабель, у которой, несмотря на происхождение, не только швы не торчат, но она даже весьма миловидна. Героиня пытается подружиться с нашим бравым генералом (поскольку одинокой девушке следует думать о будущем), но тот стреляет в нее и убегает. Наверное, разочаровался в контакте. И так далее в том же духе. Потом к вечеринке присоединяются представители темной таинственной расы Masari, много лет прятавшиеся от врагов на Земле и создавшие людскую цивилизацию от скуки и безнадежности. Вот тут-то и начинается бит-





Главной особенностью Universe at War: Earth Assault разработчики считают отличия рас. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что эта разница имеет, скорее, декоративный характер, поскольку особенности, кажущиеся такими яркими и интересными, совсем не ведут к появлению своеобразной тактики. Фактически, игроки используют разные с виду действия, которые в итоге все равно приводят к одной и той же цели собрать побольше войск из тех что посильнее, огромной толпой навалиться на врага и всех уничтожить. Ни о каком выборе при развитии и, соответственно, разных решениях для игрока, и речи нет.

Представьте, что случилось бы с сумасшедшим в WH40K: Dawn of War, если бы он попытался следовать подобной тактике! В мультиплеере бедолагу вынесли бы за две минуты, а его противопехотные юниты нарвались бы на технику или наоборот. Да уж, там разница между расами огромна, несмотря на то, что с первого взгляда все «народы» похожи как горошины из одного стручка. И немудрено: авторы Dawn of War поставили на игру родами войск и жесткую специализацию отдельных юнитов.



ва, за которой никому не нужные земляне наблюдают, усевшись в партере, поскольку кроме как в качестве пищи они никого не интересуют.

Геймплей

Повторимся, Universe at War: Earth Assault в целом совершенно обычная RTS: добываешь ресурсы, строишь юниты, развиваешь науку - все как всегда, с небольшими отличиями для разных рас. Разумеется, есть поделенная на области глобальная карта Земли, на которой можно планировать свои коварные нападения и формировать войска.

Особенности рас

Novus, добрые-предобрые роботы, по стилистике и дизайну что-

то среднее между Тау из вселенной Warhammer 40,000 и армией дроидов из мира Star Wars. У них огромное количество пехоты, которая, к сожалению, производится по одной штуке, а не сквадами, и в бою мрет как мухи. Одним словом, армия очень быстрая, многочисленная и сильная количеством. Кстати, в качестве ресурсов Novus используют брошенные человеческие жилища, так что дружба людей с ними вряд ли окажется такой уж долгой и прочной. Их рабочие единицы находят пищу сами и пригляда не требуют – не то что старые добрые дровосеки, которые сведут, бывало, лес на половине карты, соберутся кружком и лясы точат.

Интересностей у Novus две. Вопервых, они умеют строить хитрые

башни, соединяющиеся синими лучами. По этим энергетическим потокам роботы перебрасывают войска, да еще теми же лучами пользуются и их рабочие, чтобы быстрее оказаться возле сытных людских домов. Свойство очень полезное, интересное, да и сами мачты стоят недорого. Только вот совсем недавно Имперская гвардия тем же способом переправляла свои войска по карте - от домика к домику. И Некроны обладали похожими штуками. Вторая особенность Novus – так

называемые апгрейды, их список довольно обширен. Развиваем на-VKV И ПОЛУЧАЕМ ВОЗМОЖНОСТЬ ИСпользовать все больше разных штучек и фокусов, очень полезных в бою. Улучшения эти надо хорошенько изучать, поскольку в них,

в общем-то, заложена половина всех хитростей Novus.

Ну и, наконец, последняя плюшка этой расы - обилие микроменеджмента в ходе боя. Самые сильные пехотинцы могут создавать своих клонов, которые вполне прилично сражаются, а обычные солдаты способны броситься на врага и героически взорваться прямо в объятьях неприятеля.

Своим стремлением уничтожить или сожрать все, до чего можно дотянуться, эти злобные роботы очень напоминают марсиан Уэллса. В отличие от добряков Novus, интересуют их не пустые дома, а живые земляне, которых они обгладывают до косточек, а еще машины, коровы и т.д. У них

- Американская армия пока **доблестно уничтожает** маленьких и хиленьких
- 2 Американский вертоле атакует мегаробота.
- 3 А вот у добрых роботов гораздо больше шансов оторвать врагу ногу. Конечно, фигурально выражаясь.
- Строительство базы Novus. Первым делом создается генератор.





ПЛЮСЫ

С первого взгляда заметно: перед нами колоритный, написанный живыми яркими красками мир, к тому же авторы очень бережно отнеслись к традициям жанра.

МИНУСЫ

Сюжет скомкан и неубедителен, дизайн и особенности большинства юнитов заимствованы из других игр, отличия рас совершенно иллюзорные.

РЕЗЮМЕ

• Нам предложили аавно знакомое блюдо, снабдив его новой привлекательной упаковкой. Игра для тех, кому еще не надоела Dune II и кто порадуется по-иному «нарисованным» юнитам.

















Основная особенность Hierarchy в том, что пока остальные игроки режутся в StarCraft, они сражаются в Battletech.





- Два продвинутых пехотинца
 Novus провели под брюхом
 страшных врагов немало
 времени, будучи невидимыми и создавая клонов, которые и воевали вместо них.
- 2 Рабочие Novus добывают ресурсы из обломков. Какой гуманизм по сравнению
- Вся база Novus озарена голубым светом. А эти «провода» помогают быстро передислоцировать войска.
- 4 К сожалению, камера в игре придвигается ближе, показывая не самые лучшие моменты, но не поднимается выше, чтобы окинуть взором поле боя.

даже есть специальный юнит, берущий все это под контроль и, как гамельнский крысолов, ведущий на бойню.

Основная же их особенность в том, что, пока остальные игроки режутся в StarCraft, Hierarchy сражаются в BattleTech. Поскольку все, что у них есть - это гигантский робот, с которым авторы игры отправили их в свет - почти как мельник, завещавший младшему сыну котика. Но в отличие от кота, робот имеет не два жалких апгрейда - шляпу да сапоги, а целых восемь! Каждую ногу этого громилы разрешено пустить по своему эво-ЛЮЦИОННОМУ ПУТИ развития: усилить защиту или навесить дополнительное оружие. Кроме того, внутри железного гиганта прячется «маленький свечной заводик» робот может специализироваться

на производстве пехоты, техники или заниматься развитием науки. Во всем этом есть одно маленькое неудобство — стрельба противника разрушает хитрые механизмы и их приходится создавать заново. Такой вот BattleTech.

кои вот ваше есп.
Кстати, робот обладает еще одним супероружием, смертельно опасным для некомпьютерного врага. Когда он появляется на экране, там почти ничего больше не помещается. А так как камеру выше определенного уровня не поднять, противнику гигантской шагающей фабрики придется несладко, ежели он попытается отыскать своих верных бойцов, снующих между огромными ногами.

Masari

Единственная раса, которой от людей ничего не нужно. Разве что

поклонение. Масари до сих пор немного обижены, что человечество лишило их божественного статуса. Они прилетели, научили строить пирамиды, можно сказать, от очисток очистили, а неблагодарный народ все забыл. Главное у Масари вот что: они единственные добывают энергию сами по себе, не используя какие-либо людские ресурсы.

Поэтому раса ни в ком не нуждается, строит себе генераторы в уголочке, окружает их тремя-четырьмя линиями обороны, а уж потом и воевать идет. Их «рабочие» помогают в производстве и добыче: стоят рядышком со зданием и «подбадривают» тех, кто трудится, зелеными лучами. Кроме того, у них есть два режима, немного напоминающие разные апгрейды Novus. — это использо-

вание темной или светлой энергии. Темная энергия дает всем юнитам большие возможности в обороне. Светлая — усиливает их стрельбу и помогает в атаках.

С высоты птичьего полета

Итак, в целом мы имеем совершенно обычную RTS, без ярких особенностей и свежих находок. По сути, все красивые отличия рас не имеют стратегического значения, а служат лишь для обслуживания сказочки. С точки зрения холодного стратегического ума — это не более чем весьма эффектные, но фальшивые фичи.

Хотя людям эмоциональным, любящим гигантских роботов, двуручные плазменные мечи и соответствующие сюжеты, игра наверняка придется по вкусу. (Д

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?







Final Fantasy XII: **Revenant Wings**

Heavenly Sword (PAL)

Burnout Paradise

1560 p.

1950 p.

2080 p

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

в интернет магазине GamePost

★ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ

* Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 Slim



PlayStation 3 (40 GB) Rus



box 360 (120GB HDD)

17630



Nintendo DS Lite

Играй просто

GamePost

Телефон: (495) 780-8825 www.gamepost.ru

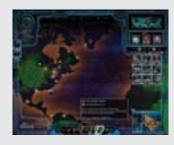


Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив. Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru





Сегодня ни одна стратегия жить не может без глобальных завоеваний. Все началось с игр серии Total War, а потом, как-то даже незаметно, идею подхватили и другие разработчики: Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, Empire Earth III, Universe at War: Earth Assault — перечислять можно бесконечно. Не миновала чаша сия и С&СЗ: Kane's Wrath, куда создатели добавили режим с говорящим названием Global Conquest. Суть, в общем, незатейлива. На внушительной карте мы стро-им базы (желательно поближе к ключевым точкам, таким как города, порты и так далее), формируем армии, всячески апгрейдимся и бьемся с врагом. В стратегической фазе действие идет в строго пошаговом режиме, а тактические бои проходят по старинке — с постройкой баз, добычей ресурсов, производством войск. Все бы ничего, но в нашем случае большая война получилась тоскливой. Никакой стратегии изобретать не нужно — знай себе закладывай базы, улучшай войска, да нажимай «End turn». Сюжета нет, роликов тоже. Надоедает такое развлечение часа через два.









- 🚺 ПЛАТФОРМА:
- XAHP
- XAHP:
- strategy.real-time.sci-fi
- **▶** ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Flectronic Arts
- **▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК:
- EA Los Angeles

 KONNYECTBO NIPOKOB:
- go 8
- CPU 2.2 IT II. 512 RAM. 128 VRAM
- ОНПАЙН:
- www.commandandconquer. com/default.aspx



■ Aвтор: Степан Чечулин stepan@gameland.ru

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH



ВОЗРОЖДЕНИЕ БРАТСТВА NOD ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО В ВАШИХ РУКАХ.

ервое лополнение к Command & Conquer 3 разработчики из EA Los Angeles решили посвятить главным «плохишам» всей серии – зловещему братству Nod. Это, впрочем, неудивительно, если вспомнить сюжет С&С3. Там казалось бы давно почивший Кейн возвращается, подрывает станцию GDI «Филадельфия» и начинает ударными темпами восстанавливать свой пошатнувшийся авторитет. Но многое остается за кадром. Например то, что было с Кейном между второй и третьей тибериумными войнами, каким образом ему удалось выжить и прочее. По идее. Kane's Wrath должна была дать ответы на эти и многие другие вопросы, но все получилось только наполовину

История add-on`a стартует в тот самый момент, когда изрядно потрепанный Кейн с лицом, прикрытым железной маской, выползает изпод обломков разрушенного бункера, шипит проклятия в адрес GDI и обещает показать всем кузькину мать. Далее все логично: нам придется помочь Кейну объединить раздираемое внутренними конфликтами братство, самолично провести операцию по уничтожению станции «Филадельфия» и совершить другие не менее «героические» поступки. И хотя Джо Кукан в роли Кейна, как всегда, восхитительно-злобный, а появляющаяся к середине игры Наташа Хэнстридж способна оживить даже пасьянс «Косынка», в целом сюжет очень простой. Никаких сюрпризов нам не приготовили, а глав-

ные вопросы остались без ответа. Беда еще и в том, что в EA Los Angeles по-прежнему боятся снимать более-менее масштабные сцены (которые неплохо получались у Westwood в C&C: Tiberian Sun), предпочитая камерное действие. В итоге мы снова вынуждены наблюдать за тем, как в центре кадра один, максимум пара, героев пытается изобразить чуть ли не «Гамлета». Актеры вновь, и это хорошо заметно, с трудом понимают, что от них требуется, так что кино получается забавное. Стреляный воробей Джо Кукан, похоже, единственный во всем этом шапито осознает, кого и как ему нужно играть, в то время как остальные, включая прелестную Наташу, старательно пучат глаза, хмурят брови и машут руками, но все равно по-

пучается чертовски фальшиво. Впрочем, сама по себе кампания увлекательная и, как ни странно, по геймплею сильно напоминает классические серии С&С. Задания удивляют разнообразием. Тут и уничтожение конвоя, охраняющего изменника братства, и штурм центров управления GDI силами группы спецназа, и похищение ученых, и, разумеется, уничтожение всех вражеских сил на карте. Что еще радует - компьютеру резко добавили мозгов. Даже на среднем уровне сложности считать ворон некогда, ибо противник играет агрессивно, всеми силами пытаясь буквально в зародыше вас уничтожить. Электронный не-болван постоянно экспериментирует, ищет слабые точки в обороне, норовит уничтожить харвестеры, устроCOMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH





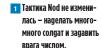
У каждой стороны в C8C3: Капе's Wrath появился ровно один адский юнит, заменяющий собой целую армию. Помните, что в любой подобной машине есть четыре местечка, на которые можно усадить пехотные отряды. Какие именно — решайте сами. GDI: У хороших парней на вооружении стоит танк MARV, крушащий своим лазером здания и технику.

Nod: В научных лабораториях братства был придуман Redeemer — гигантский робот с четырьмя ногами, вооруженный двумя мощными пушками.

Scrin: А наши инопланетные друзья посылают в бой чудище под названием Eradicator Hexapod. Жуткого вида «паук» стремительно передвигается и одинаково эффективен как против пехоты, так и против техники.









- 3 Основная сила новой фракции Black Hand – разнообразные войска, вооруженные огнеметами. Они великолепно выкуривают врагов из зданий.
- 4 Против воздушных юнитов модные роботы GDI ничего сделать не в состоянии.
- Б Решающий аргумент в затянувшемся споре – загруженный под завязку танк MARV.
- Суперюнит Nod обладает самой слабой броней, зато быстрей других уничтожает вражескую технику и пехоту.





Ценителям мультиплеера C&C3: Kane's Wrath придется по душе – их ждет 25 новых карт, десяток уникальных юнитов, три супермашины.

ив таким образом экономическую блокаду. Благодаря столь дерзкому поведению AI, на протяжении всей кампании поддерживается приличный градус действия. Не обошлось и без пополнений в рядах враждующих сторон. За большинство «новичков», правда, не дают поиграть в кампании, но они значительно повлияют на сетевые баталии. В частности, в С&С3: Kane's Wrath дебютируют суперюниты. Стоят они безумно дорого, строятся долго, но на поле боя это почти непобедимые противники. Причем каждая убер-машина и сама по себе обладает огромней-

шими возможностями, кроме того, в нее разрешено усаживать до четырех отрядов пехоты на выбор, еще больше увеличивая огневую мощь: взвод, вооруженный гранатометами, привинтит ракетную установку, штатный инженер будет «лечить» машину прямо на ходу, пара снайперов поможет разделаться с пехотой противника. Главный же сюрприз в том, что теперь каждая фракция (GDI, Nod и Scrin) разделена на. так сказать. подразделения. У хороших парней есть Steel Talons и ZOCOM: первые умеют строить ходячих роботов, вторые производят осо-

бо мошные танки и артиллерию. У Nod появилось боевое крыло Black Hand – у них лучшая пехота и спецназ, вторые новички – Marked of Капе, вооруженные мошной техникой и гаубицами. К «милым» инопланетянам примкнули два подразделения - Reaper-17 и Traveler-59. Одни слабы на ранних этапах развития, но потом становятся страшной силой, вторые с самого начала владеют тяжелыми машинами. Стиль игры за каждую «ветку» не сказать чтобы в корне отличался, но у всех новичков есть множество мелких нюансов, которые придутся по душе ветеранам мультиплеерных сражений. Ведь, с какой стороны ни посмотри, С&С3: Kane's Wrath делалась с расчетом на долгую сетевую жизнь. 13 сюжетных миссий проходятся за два вечера, а играть в них можно только за Nod, так что процентов 70 нового содержания вы просто не заметите. Разве что заглянете в режимы Skirmish или Global Conquest. A вот любителям помериться силами с живыми противниками С&С3: Kane's Wrath придется по душе. Их ждет 25 новых мультиплеерных карт, десяток уникальных юнитов, три супермашины. Кстати, в июне все эти радости получат и пользователи Xbox 360. а там, мы уверены, не за горами и новые дополнения. Возможно, в них найдутся сюрпризы и для игроков-одиночек. 🗹

вердикт

ПЛЮСЫ

Бойкий геймплей, умный AI, свежие юниты у каждой стороны, Джо Кукан и Наташа Хэнстридж в главных ролях.

МИНУСЫ

Сравнительно короткая кампания, и только за Nod; скучный сюжет без откровений, неубедительная игра большинства актеров.

PE3HOME

Первый add-оп к С&СЗ оказался очень неровным. Не стоит ждать от Капе's Wrath сюрпризов – это очень коммерчески-профессионально сделанное дополнение. Играть, впрочем, интересно.



ODBOP NAPOLEON'S CAMPAIGNS







- Иногда АІ внезапно просыпается и начинает развивать бурную деятельность. Но этот отряд (синего цвета), отправившийся в рейд по русским тылам, скоро поплатится за свою наглость.
- 2 «Мы долго молча отступали. Досадно было, боя ждали, ворчали старики...» Наш план войны с Францией прост – отходить и не сдаваться!
- 3 «Плохая им досталась доля: немногие вернулись с поля...» Битва проиграна, часть армии и форт потеряны. Но велика Россия, и отступать есть куда.
- Трафальгарского сражения не будет — Нельсон позорно сбежит, хотя и считается в игре одним из трех величайших командующих (два других — Веллингтон и Наполеон, а Кутузова почему-то обидели).





В числе лидеров студии AGEod засветился Филипп Тибо, человек достаточно известный в мире компьютерных игр. Он — один из создателей глобальной стратегии Europa Universalis, принесшей славу Paradox Interactive, и автор Pax Romana в том же жанре. Увы, дальнейшая судьба Филиппа не заладилась — его следующая работа (Great Invasions) с треском провалилась. А варгеймы от AGEod хотя и оказались не так плохи, но звания «шедевр» тоже не заслужили. Сможет ли Тибо вернуть себе доброе имя? Посмотрим-посмотрим...



🖸 ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy.wargame.turn-based

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nobilis

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

PA3PAGOTYMK:
AGEod

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

nn 7

QU Z

CUCTEMHNIE TPEROBAHUS:

СРU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

🚺 ОНЛАЙН:

www.napoleons-campaigns



Андрей «Morgul» Окушко angmarsky@yandex.ru





NAPOLEON'S CAMPAIGNS

<u>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО</u>

А ВСПОМНИТ ЛИ В ИГРЕ РОССИЯ ПРО ДЕНЬ БОРОДИНА?

ПЛЮСЫ

Переход к европейскому театру военных действий, продуманная система отдачи приказов и расчета результатов боя.

МИНУСЫ

Отдельные миссии реализованы странно, Al часто ведет себя пассивно, хватает недоработок и ошибок.

РЕЗЮМЕ
Средненькая реализация хорошей идеи.
Может, в будущем
АGEOD повезет?

ак уж принято в индустрии – стараться угодить американцам. И потому два первых варгейма от AGEod (Birth of America и American Civil War) отправляли нас в Новый Свет. Но третий - Napoleon's Campaigns – наконец-то перенес действие в Европу, в годы Наполеоновских войн. Само собой. Россия в комплект поставки вошла. Впереди около десятка сценариев, от коротких до глобальных. Среди последних выделяется испанская кампания: 6 лет и 295 ходов - испытание лишь для самых терпеливых. Впрочем, виктория может заглянуть на чаек и пораньше, если выполнить все цели и не допустить падения боевого духа нации. Тем, кто ждет от игры строительства или личного управления армиями, рекомендуется коршуном спикировать на серию Total War (или хотя бы на Imperial Glory), забыв о Napoleon's Campaigns. А здесь перед нами война, чистая и незамутненная «мелочами», война штабная. Двигай корпуса по карте, жми кнопку «конец хода» да жди результата боев, рассчитываемых автоматически (правда, с учетом десятков факторов — от характеристик юнитов до навыков генералов и погодных условий). Вот и все.

Каюсь, слукавил, не совсем все. Во-первых, надо расставлять офицеров на должности, обеспечивая стройную схему подчинения. Естественно, более способные товарищи должны занимать более высокие ступени на лестнице командования, а иначе ухудше-

ние характеристик гарантировано. Во-вторых, раздавать приказы и определять тип поведения (атакующий, оборонительный и т.д.). В-третьих, помнить о снабжении. Попробуйте оторваться от баз, не создав систему тыловых складов, быстро увидите «чудесную» картину: армия, тающая в глухой местности.

Нечто подобное, кстати, можно устроить в сценарии по Отечественной войне, благо AI оказывает скорее символическое сопротивление. Ради эксперимента я провел эту кампанию в стиле Кутузова: вывел войска с западной границы и собрал их в районе Москвы. Увы, Бонапарт на Бородино не явился — застрял где-то в районе Смоленска. А зимой на императора Франции обрушилась

«дубина народной войны», и по Парижу пополз слух: «Мы теряем его». Впрочем, это был не единственный случай пассивности «железного мозга». Скажем, после уничтожения шведской армии в войне за Финляндию Стокгольм решил подкреплений не присылать. Ну а мы простояли до финала, дождавшись победы России по очкам.

Кроме слабого AI, есть у игры и другие недостатки. Недоработана морская война. Иногда победить так, как указывают в брифингах разработчики, невозможно. Случается, провинции без всякой причины меняют хозячиа. Смотришь на это и понимаешь — попытка покорить Европу не удалась. Ждем продолжения банкета? (П



EBPO - 2008 BMECTE C ЖУРНАЛОМ



ФУТБОЛ КАК СТРАСТЫ

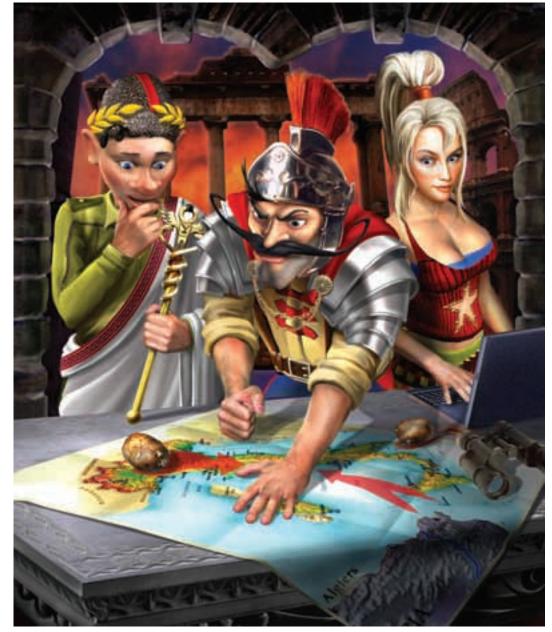
WWW.TOTALFOOTBALL.RU

TotalFoothal

ПЕТЬКА VIII: ПОКОРЕНИЕ РИМА







Вечера на хуторе близ Гадюкино

О сюжете игры следует сказать немного больше. Анализ корней здешнего юмора – это хорошо, но вот какую форму принял его плод? Происходящее отдает винегретом. Национальное русско-советское блюдо, непременный атрибут праздничного застолья, кстати.

Начинается все с расследования Анки, вдруг оказавшейся помимо воли женой Чапая. Дальше в дело вступает тяжелая артиллерия намеков на виртуальную реальность происходящего, сложная атмосфера взаимоотношений идейных-коммунистов-осознающих-себя-героями-чужой-игры и прочий пост-Пелевин-модернизм. Вынесенный в заглавие Рим станет местом действия только ближе к концу. И, в общем-то, история совсем не о нем, а о том самом полупелевинском взгляде, которым смотрит бывший советский человек на свое прошлое через призму новых и пугающих технологий, развлечений, быта. Как уже обсуждалось, само по себе это не хорошо и не плохо, это нишево. Впрочем, несмотря на все повороты и выверты, сюжет не сбоит, логики (своей, постмодернистской) не теряет, не буксует. Пасторальный эпизод с Анкой хорош даже с позиций заматерелых петьконенавистников.





🖸 ПЛАТФОРМА:

PC

■ XAHP

adventure.third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

РАЗРАБОТЧИК:

«Сатурн-Плюс»

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU1ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

○ ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.



▶ Автор:Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЕТЬКА VIII: ПОКОРЕНИЕ РИМА

ПРАВО НА РЕАБИЛИТАЦИЮ.

аже попитика, как часть повседневной жизни, имеет не только сознательно-официальную сторону. Люди не просто ходят на выборы или устраивают революции. Они еще практически всегда переживают по этому поводу. А потом смеются над своими (и чужими заодно) переживаниями. Политический фольклор - оборотная сторона любой системы, свободная реакция людей на жесткие рамки. Впрочем, чтобы в полной мере им насладиться, нужно жить и дышать осмеянной эпохой, помнить ее: трюк состоит в том, что шуткой шутку делают реальные воспоминания конкретного человека о былой серьезности высмеиваемых

«истин». Beauty is in the eye of the beholder.

К Петьке и Василь Иванычу это имеет прямое отношение. Почему, как вы думаете, игры с их участием, с одной стороны, пользуются устойчивым спросом, а с другой – в «приличном геймерском обществе» считается хорошим тоном лишний раз пнуть «ПиВИЧа» за плоские шутки и бесталанный сюжет? Не в последнюю очередь дело в... возрасте критиков.

Тут ведь какая загогулина получается. Для того, чье политическое самосознание проснулось под частушки о «плане Путина», Советский Союз — мифическое государство прошлого с расписной майки. И в этом нет ничего особенного — смена поколе-

ний неизбежна, но нет зазорного и в обратном. Между прочим, те, кто без «Яндекса» помнит ответ на загадку «От Ильича до Ильича без инфаркта и паралича» — люди отнюдь не старые и тоже играют в игры.

Только человеку, который кожей чувствует прикосновение серпа и молота, шутки «Петьки» раскрываются в полном объеме. Ведь даже нередкие отсылки к ЖЖ-сленгу и прочей ультрасовременности подаются здесь через призму восприятия мира «советскими людьми». Которыми, к добру или к худу, все еще продолжает оставаться существенное число россиян. Ну, или, по крайней мере, достаточное для поддержания сериала на плаву.

Коротенечко так

<u> УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО</u>

Словом, если мы с вами, читатель, договорились о правомочности краснознаменного юмора, настало время побеселовать собственно об игре. А то лекция какая-то исторически-психологическая получается, а не статья. Впрочем, с остальными составляющими – графикой, загадками - все вполне обычно, даже скучно рассказывать. Все это мы уже видели. В Ankh (первом и втором), в Simon the Sorcerer 4 или в «Яйцах Фаберже». Та же «кукольная» графика, прикрывающая мультяшностью недочеты дизайна и недостаток полигонов. Хотя анимация Анки сделана не в пример лучше движений Саймона.

0Б30Р ПЕТЬКА VIII: ПОКОРЕНИЕ РИМА





на коробке, удобен. В нем тоже встречаются приколы. Так, слово «Touch» в списке возможных действий – совсем не ошибка... локализации. 2 Намеки на связь первых

1 Интерфейс, как и написано



- **3** Толика сортирного, то есть, простите, презервативного юмора. Гае на картинке «изаелие №2» – gогадайтесь сами.
- Так. по мнению разработчиков. Чапая представляют себе инопланетяне.
- 5 Визуальный стиль хоть и спорный, но не вызывает отторжения. К тому же. после Culpa Innata это уже почти шедевр...
- 6 Древнеримский ревнивый мавр. У дизайнеров промашка вышла – таких домов с балкончиками в Риме не будут строить еще примерно тысячу лет. А то и полторы.

Доктор, я слышу голоса!

Обязательно стоит упомянуть работу актеров. А среди всех голосов особо выделить Ольгу Зубкову (Анка). Первую треть игры мы проведем в ее компании, и, поверьте мне, это один из самых удачных женских голосов последнего времени в играх. На втором месте после ГлаДОС. Остальные актеры в целом тоже не подвели.









Та же возможность поиграть за разных персонажей по очереди. Анка - один из них, и ее история, наверное, лучшая во всей игре. Знакомый лвигатель сюжета класса «примени то на это». Адекватная схожим играм вероятность застрять посреди истории, потому что где-то что-то не углядели и недособирали. Мини-игр – одна штука, пазлов не замечено. Негусто? То-то и оно, что, может быть, в любом другом случае все это - минус, но только не в этот раз. Вспомните ушаты негатива, доставшиеся сериалу от придирчивых «народных наблюдателей». А если отмыть бомжа безродного, тут-то и выясняется, что он вовсе не бомж, отнюдь не безродный, а тоже «дОцент с прОцентами» и кое-что может.

Ловим Му-Му в полете

Поэтому мы и возвращаем игру «в строй», ставим в ряд с остальными проектами того же класса. Конечно, придирчивый читатель может заметить, что в свое время образцы для сравнения получили оценки разные настолько, что объединить их в какой-то общий класс попросту невозможно. Но это если мерить баллами, чего мы, конечно, делать не станем. Если провести небольшое исследование. обнаруживается, что не только каждое отдельно взятое издание по-разному отнеслось к перечисленным играм, но и от издания к изданию оценки той же самой игры варьируются очень сильно. Причина? Во многом в эмоциональных отзывах:

«О. какие клевые гэги», либо «Тьфу, какой тупой юмор». Догадываетесь? Субстрат у этих игр, в целом, схожий, а шутки на нем прорастают разные. С «Петькиным» же юмором мы, вроде бы, только что разобра-

Патриотические лозунги

И это не только вопрос очень трудно дающейся человеку «толерантности»: тяжело бывает признать право на существование чего-то, лично тебе не нужного. Это еще вопрос профессионализма - поняв причину «народного гнева», найти в себе (в редакции, в коллегах) силы повернуть против общественного мнения, без предвзятости глянуть на парию. Да, и умение прошать тоже важно. Разумеется. среди восьми инкарнаций «Петьки» вполне мог затесаться объективный отстой – с ошибками, нестыковками, очевидной халтурой. Да, про это можно и нужно говорить, умолкая только тогда, когда планка качества опускается уж совсем низко (как известно, про плохие игры мы не пишем). Есть свои недостатки и в этой серии (напоминаем про скудость полигонов). Но ни «грехи отцов», ни неблизкая тематика юмора – не повод заранее гробить игру. Ведь, если, при всех недостатках, она умудрилась пережить столько продолжений, не означает ли это, что в основе своей похождения Пи-ВИЧей имеют нечто достаточно сильное и устойчивое? 🖤



ПЛЮСЫ



геймеров оценит тонкие издевки над собственным недавним прошлым.

МИНУСЫ

Остальные геймеры – читай, большинство, - скорее всего, попросту не поймут, о чем идет

PE3HOME

речь

Ностальгический продукт, истинный смысл которого понятен только тем, в ком советская идеология прочно заронила свои шершавые семена.





0530P **LOST: THE VIDEO GAME**





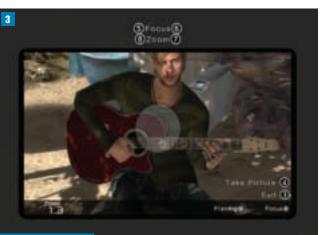


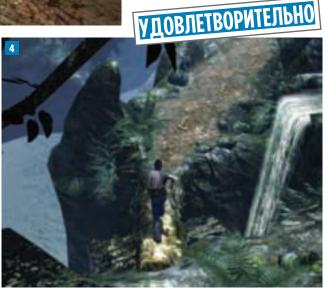




Errare Ubisoftum Est

В Сети часто попадается другое название игры – Lost: Via Domus. Via Domus на ломаной латыни значит «Путь домой» (правильнее будет Via Domum). Видимо, в Ubisoft поняли, что с подзаголовком получился конфуз, поэтому на официальном сайте игра именуется просто Lost: The Video Game. Русская версия выходит под заголовком «Lost. Остаться в живых».





- Запасники Московского зоопарка хранят много тайн...
- 2 Судя по задачке, в Dharma Initiative трудились не самые мозговитые ученые.
- «Плакала береза горькими
- Увеселительная пробежка от «дымка».
- Если забор не виден, это не значит. что его нет.
- Помимо болтовни, большинство NPC всегда готовы поторговать - точнее, заняться натуральным обме
- Подобные электрические панели разбросаны по всему острову.

LOST: THE VIDEO GAME

ЕСЛИ НЕ МОЖЕШЬ СДЕЛАТЬ ХОРОШО - НЕ ДЕЛАЙ ВОВСЕ.

оздавать качественные игры по лицензии - задача, прямо скажем, не столь уж и простая, как может показаться на первый взгляд. Даже крупнейшие издатели не чураются выжимать все соки из раскрученного бренда при минимальных затратах сил и средств. В итоге на свет появляются неиграбельные «уродцы», которые если и могут чем-то похвастаться, то лишь громким именем. Исключения, разумеется, есть, но их немного. На то они, собственно, и исключения.

Дорога домой

По всем статьям в числе этих немногих должна была оказаться долгожданная игра по культовому телероману «Остаться в живых» (в оригинале – Lost). Оснований для оптимизма хватало. Судите сами: строгие и дотошные продюсеры сериала в роли «надзирателей» вроде бы гарантировали достойное качество, маститые сценаристы увлекательный сюжет, Übisoft Montreal в качестве студии-разработчика – безупречное претворение задумок в жизнь. Как ни крути, почти идеальный расклад, впору преисполниться радужными надеждами и с нетерпением считать оставшиеся до релиза дни. Однако правда жизни, как всегда, оказалась куда прозаичнее.

Спешу разочаровать тех поклонников сериала, кто мечтал сыграть роль давно знакомых и горячо любимых персонажей. Lost: The Video Game – это своего рода «забытая глава» сериала, позволяющая увидеть события первых лвух сезонов глазами нового персонажа. Встречайте: Элиот Маслоу, американский фоторепортер лет тридцати пяти, которому при крушении рейса 815 начисто отшибло память. Прием старый как мир, но по-прежнему действенный. Первую треть игры наш герой будет стараться вспомнить, как же его зовут, а обо всех нюансах своего темного (а вы сомневались?) прошлого Элиот узнает лишь к ближе к финалу. Вновь обретать потерянную было память мы будем строго дозированно: посредством флэшбэков. Тут пригодятся профессиональные навыки главного героя и его фотоаппарат. Засняв картинку, мелькнувшую в веренице воспоминаний, надо поймать верный момент и навести фокус – в качестве награды нам продемонстрируют вторую часть флэшбэка. Ничуть не сложнее и головоломки (у нас все-таки адвенчура). Собственно говоря, они здесь лишь двух типов и попадаются на протяжении всей игры: это задачки с построением электрической цепи на специальных панелях с помощью разбросанных тут и там пробок да, мягко говоря, немудреные проверки IQ на допотопных компьютерах Dharma Initiative. Интересно только первые пару раз, дальше – лишь отвлекает от сюжета. Все остальное время нам пред-



П ОНЛАЙН www.lostgame.com

ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

adventure.third-person ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗЛАТЕЛЬ:

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games (PC)

РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Montreal

РОССИЙСКИЙ ЛИСТРИБЬЮТОР Vellod Impex (PS3, Xbox 360)

■ XAHP:

Ubisoft

stark.eddard@gmail.com

0Б3ОР **LOST: THE VIDEO GAME**











CEKPET!

На определенном этапе для решения несложной задачи и продвижения дальше по сценарию вам понадобится огнестрельное оружие. Пистолет можно приобрести у Чарли. Он же продает и дополнительные обоймы. Не покупайте! Если вы не горите желанием отстреливать Других в джунглях, то вам надо будет сделать лишь пару выстрелов и понадобится соответствующее количество пуль.

Зигзаги удачи

Lost («Остаться в живых») – во многих отношениях уникальный сериал. Стартовав 22 сентября 2004 года, он мгновенно обрел зрительские симпатии и получил рекордные рейтинги. Принято считать, что в художественном плане второй сезон и начало третьего слишком затянуты и значительно уступают дебютному. Как следствие, интерес зрителей к телероману упал. Но (редчайший случай!) удивив многих, под конец третьего сезона сериал потихоньку выправился, сценаристы в очередной раз перевернули все с ног на голову и выдали отличнейший финал. Арсенал фирменных штучек обогатился флэшфорвардами (прием, позволяющий взглянуть в будущее глазами одного из персонажей), вся прелесть которых ощущалась уже в первых сериях четвертого сезона, – кстати, уже успевшего порадовать поклонников сериала динамичным сюжетом и увлекательными перипетиями. Всего будет шесть сезонов, причем последние три планируется сделать короче: по 16 серий в каждом (против 25 в первом). Однако из-за забастовки американской гильдии сценаристов и срыва сроков съемки количество серий четвертого выпуска было сокращено до 13. Впрочем, уверен, и этого с лихвой хватит на пару игр по мотивам.



стоит провести за исследованием острова, посещая знакомые по сериалу места и общаясь с NPC. Последнее, пожалуй, разочаровывает больше всего. Да, в игре мы встретим немало старых знакомых: Джека, Кейт, Сойера, Локка, Херли, Майкла, Саида, Чарли, Джина, Джульетту, Дезмонда, Бена, Тома, Клэр, Сан и любимца публики, Михаила Бакунина. На первый взгляд список внушительный, но на игре это никак не сказывается. Большинство персонажей «втиснуто» лишь для проформы и способно произнести лишь пару фраз, а то и слов. В новой истории действуют от силы трое-четверо узнаваемых героев. Радость омрачает и тот факт, что в английской версии

лишь последние шестеро из обширного списка озвучены играющими их актерами, притом что центральные персонажи разговаривают голосами совершенно других людей, которые хоть и старались подражать своим именитым коллегам, но, надо признать, безуспешно. В русской локализации, заметим, «недобор» куда меньше - всего двое актеров, остальные - те же, что и в телесериале. В перерывах между разговорами Элиот бесстрашно шастает по джунглям, увертываясь от снайперов Других и избегая встреч с «дымком», да еще изредка посещает пещеры, вооружившись факелом. Если вы понадеялись, что местные джунгли - это те самые Джунгли, то ошиблись.



В понимании Ubisoft Montreal тропический лес выглядит как кишкообразные коридоры с развилками, где повсюду развешаны указатели, чтобы игрок, не дай бог, не свернул куда не сле-

Ложка меда

Не окажись в игре ничего хорошего, тот факт, что она спокойно проходится за пять-шесть часов, можно было счесть несомненным плюсом. Но положительные стороны здесь безусловно есть, и это, прежде всего, неплохой сюжет с весьма занимательным финалом да еще отменная графика. Художники, дизайнеры и моделлеры не даром ели свой хлеб. Они скрупулезно воссоздали типичные «лостовские» декорации на базе YETI Engine, снабдили персонажей приличными моделями с замечательной анимацией и шикарной проработкой лиц, хотя не обошлось и без исключений: Саид и Дезмонд явно недополучили качественных текстур. Ну и, естественно, разработчики не преминули сыграть на чувствах фанатов, выстроив игру на принципах телешоу: вся история разбита на семь эпизодов, с классическими «previously on Lost»-повторами ключевых моментов и прочими трогающими душу истового поклонника сериалов штучками. Тут уж впору забыть, что рассказанная история не канонична, а финал попросту противоречит мифологии сериала. 🐠

ПЛЮСЫ



Тщательно отрисованные в 3D декорации, **аетализированные** модели персонажей, музыка Майкла Джаккино и столь милая сердцам фанатов атрибутика Lost.

МИНУСЫ



Не слишком увлекательный игровой процесс, однообразные головоломки, встречающиеся в разных вариациях на протяжении всей игры, небольшая продолжительность.

PE3HOME



Не особо удачная «игроизация» знаменитого сериала. где за красивой формой скрывается посредственное содержание.









Долгие и частые загрузки патчей – отличительная особенность нынешнего состояния английской версии Pirates of the Burning Sea. Возможно, основные проблемы успеют устранить как раз к релизу локализованной версии?



РИЛУМИОФНИ

🔼 ПЛАТФОРМА:

ЖАНР:

role-playing.MMO.pirates ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sony Online Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Akella Online

РАЗРАБОТЧИК:

Flying Lab Software **Г** КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц. 512 RAM. 128 VRAM

П ОНПАЙН

www.burningsea.com



□ ABTOD: Сергей «Dolser» Долинский dolser@gameland.ru



C ARTOD Дмитрий «Ghabodav» Платонов eplatonov@ mtu-net.ru

сли после многолетнего сидения в Lineage II или World of Warcraft, вы вдруг решите поиграть в Pirates of the Burning Sea готовьтесь к неожиданностям. Их будет много, очень много как плохих, так и, конечно же, хороших.

Пираты и все остальные

Приятное начинается с выбора внешнего вида для персонажа. Таким обилием настраиваемых опций похвастает не каждый симулятор Барби – игроку разрешено раскрасить одежду в выбранные им цвета, надеть серьги или вставить стеклянный глаз. Удивляться покалеченным персонажам не надо - на дворе суровый XVII век, когда в ходу были абордажные сабли, пушки

заряжались ядрами, а корабли ходили под парусами. Разработчики просто соблюдают условности собственного «исторического» сценария, который, кроме ран от холодного оружия, требует Карибского моря с Наветренными и Подветренными островами, а также противостояния тогдашних колониальных держав - Великобритании, Франции и Испании.

Мы вольны играть за любую из названных стран или стать на сторону пиратов. Выбор между государствами не принципиален - уточните, какая нация лидирует на том или ином сервере, взвесьте собственные симпатии и решайтесь. А вот класс персонажа важен – оптимально, если он совпадет с игровыми предпочтениями: Naval Officer (офицер), Privateer (пират с патентом), Freetrader (военный-купец-ремесленник). Первые получают в распоряжение лучшие боевые корабли, вторые грабят противника, а третьи - тащат на себе экономику. Подавшимся в пираты долго размышлять не придется. Они могут быть лишь... пиратами, мирным ремеслам (крафту) они не обучены, зато умеют захватывать чужие корабли.

1000 миссий

Один из главных минусов игры, с которым тут же сталкивается новичок, - миссии. Получив задание, игрок попадает в отдельную локацию (инстанс). где выполняется квест. Заданий очень много, есть индивидуальные и коллективные - разработчики насчитали больше тысячи.

Но все они однообразны и скучны (сопроводить караван, убить врагов), порой – не сбалансированы, не спасает ни смена нации, ни класса. Те миссии, что мы успели попробовать, различались, по большому счету, текстурами врагов, независимо от выбранной стороны, включая пиратов. Но без выполнения поручений NPC - никуда. Миссии обучат основам управления, дадут необходимый игровой опыт для PvP и стартовый капитал, чтобы заняться ремеслом и торговлей.

На суше

С боем в пешем строю мы знакомимся сразу, как только попадаем в игру. Есть три школы рукопашного боя: грязная схватка (Dirty Fighting), фехтование (Fencing) и флорентийский стиль



«Корсары Online» – дорожная карта

Составить собственное впечатление о Pirates of the Burning Sea российские геймеры смогут очень скоро — на момент написания этого текста перевод игры уже был завершен, и на внутреннем сервере Akella Online шло активное тестирование локализованной версии. Бета-тест намечен на апрель, а коммерческий релиз, в зависимости от итогов беты, произойдет в конце апреля или, самое позднее, в начале мая. Ставка делается не на скорость выхода, а «на выпуск стабильной версии», и такие обещания, несомненно, греют душу настоящего геймера. В Akella Online также клятвенно заверили, что «обновления будут идти быстрее, чем в русском Everguest II», поскольку с технологической точки зрения делать это в Pirates of the Burning Sea проше Абонентская плата запланирована в размере 349 рублей в месяц. Торговля виртуальным товаром за реальные деньги пока не предусмотрена.

И, наконец, самое приятное: будут запущены два или три исключительно «наших» сервера – только для ИГРОКОВ С РУССКОЯЗЫЧНЫМ КЛИЕНТОМ.



(Florentine). В каждой - по полсотни навыков (основные и подготовительные атаки, спецудары с оглушением, выстрелы, броски), которые обмениваются на очки умений. В некоторых сухопутных миссиях и при абордаже нас также сопровождает отряд дружественных NPC, что, по идее, должно сделать процесс **увлекательнее**.

Возможно, кому-то это понравится. Но на наш взгляд, NPC бестолковы и управлению фактически не поддаются, предпочитая скопом броситься на одного противника, «подарив» вам остальных врагов. Так же и с абордажем: устоять против игрока своего уровня, но с большим на 2-3 волны количеством подкреплений - вопрос не мастерства, но банального везения. К счастью.

смерть ничего не значит - нас просто выкидывает из локации и все начинается заново.

На море

Положительные эмоции вернутся, как только вы выйдете в море. Морская битва протекает красиво и осмысленно, особенно штурмы портов, длящиеся не одни сутки, - это лучшая часть Pirates of the Burning Sea. Поблагодарим за это в том числе «Акеллу» – именно ее моделлеров привлекли к созданию кораблей. Итог – потрясающая детализация. Приблизьте камеру к борту, и увидите, как матросы карабкаются по вантам, поднимая паруса, или перезаряжают орудия. Лишь на самых первых уровнях можно просто «переть напро-

лом», обстреливая врага, и ждать,

пока тот потонет. У каждого судна немало параметров - количество пушек, их тип, скорость перезарядки, вид снарядов, состояние обшивки, мораль команды. К тому же корабли недешевы, а наказание за потопление - безвозвратная потеря судном очков прочности. Так что для победы, особенно на высоких уровнях, необходимо учитывать все, заглядывая на пару шагов вперед. Например, зайти по ветру, изрешетить книппелями паруса, обездвиженную жертву расстрелять ядрами и затопить. Если надеетесь на добычу, выкосите команду врага шрапнелью и идите на абордаж.

Экономика

А вот и вторая сильная сторона Pirates of the Burning Sea. Все, не считая малой добычи в миссиях

ми и ими же потребляется. Производить сырье или вещи несложно, достаточно построить необходимые структуры (шахты, кузни и так далее). Но каждый игрок лимитирован всего 10 слотами на сервер (!), так что многое приходится покупать на «слепом» аукционе - местном или глобальном, где кипят ценовые войны. Экономика, так же как и необходимость ввоза товаров для начала штурма вражеских портов, подталкивает геймеров к кооперации и созданию кланов, в которых «процветает» взаимопомощь. Несмотря на недочеты, Pirates of the Burning Sea – лучшее, что есть сегодня в этом жанре. И, судя по скорости выхода патчей и дополнений, ее детские болезни скоро останутся позади. 🕊

и PvP, создается самими игрока-



Апрельский патч принесет игрокам возможность клонировать персонажей для игры на тестовом сервере (Testbed Server). Копироваться будет не только герой, но и все его имущество, включая корабли и постройки. Напомним, что на Testbed'е и клонах проверяются почти готовые к релизу дополнения и патчи. Те, кто не ленится помогать разработчикам, получает неоспоримое преимущество в игре — пока другие только осваиваются с новым add-on'oм, обладатели клонов целеустремленно действуют.



CEKPET!

Зуд креатива не дает покоя? Скачайте специальную утилиту для создания моделей судов. Полученный шедевр отсылаем во Flying Lab Software. Если вновь созданный корабль понравится специальной комиссии, его добавят в игру. Также можно предложить собственный вариант флага. Все, что для этого нужно, лежит здесь — www.burningsea.com/page/uc







4 Корабли, которые получают новички. не позволяют участвовать в PvP-сражениях. Герою преастоит выполнить немало миссий, прежде чем он скопит деньги на первый «настоящий» корабль.

5 Города населяют многочисленные NPC. Увы. многие из них не интерактивны, а лишь создают забавный антураж.



ПЛЮСЫ

Динамичные морские

бои, требующие **УМЕЛОГО ТАКТИЧЕСКОГО** взаимодействия многих игроков. Вдохновляющие сражения за города и продвинутый крафтинг.

МИНУСЫ

Поразительно однообразные квесты, малонаселенные окраинные города, остающиеся недоработки и лаги, средненькая графика «наземной» части.

PE3HOME



Поклонники популярных в России «Корсаров» наконец-то получили настоящий морской мультиплеер. В своем жанре игра почти шедевр. Но, увы, только в нем...





- База местных садистов, темных эльдаров. Такие, я вам скажу. затейники эти «эльфы», такие затейники..
- 2 Сейчас мы сделаем вам больно, потом поджарим и соберем души. Вот эти самые сиреневые сгустки таинственной субстанции, кстати, и есть души.
- з База Сестер Битвы. Чем-то напоминает пасторальный пейзаж с храмами и монастырями. Но помните первое впечатление часто
- Пехота, танк, истребитель – все пошло в дело. Финальный штурм, какникак.
- 5 Авиацию выдали всем, но оркам самую атмосферную – бомбами управляют храбрые (или глупые?) гретчины-камикадзе.







Relic неспроста отдала Soulstorm «на откуп» Iron Lore, лишь контролируя процесс. У именитой студии нашлось дело поважнее - на ее кухне готовится блюдо под названием «Dawn of War 2». Пересмотр и улучшения ждут и графику с фи-ЗИКОЙ. И ГЕЙМПЛЕЙ. МИГРИРУЮЩИЙ в направлении тактики. А отрядов на миссию выдадут не больше шести, кто лучше ими распорядится, тому и сливки собирать. Рас прецполагается квартет, но когда автор писал эти строки, была известна только пара – космодесант и орки. Выйдет Dawn of War 2, к сожалению, не раньше 2009 года.

РИДРИМИОФНИ 🚺 ПЛАТФОРМА: ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» РАЗРАБОТЧИК: Iron Lore КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: СРU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM НИАПНО []







www.dawnofwargame.com







ХОРОШО

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

ПЛЮСЫ

Две свеженькие расы (со своей игровой механикой), миссии в кампании со взятием столиц.

минусы

Отвратительный сюжет в кампании, стареющая графика. пара досадных багов в мультиплеере.

PE3HOME «Лебединая песня» Iron Lore не удалась в Soulstorm нет ниче-

го выдающегося.

сть игры, которые со временем превраща-ЮТСЯ В «МЫЛЬНЫЕ ОПЕры», при этом ухитряясь сохранять поклонников. Простейший пример – сериал The Sims, конца-края которому не видно. Или RTS Warhammer 40,000: Dawn of War. Впрочем. разработчики последней (студия Relic), выпустив второе дополнение, решили остановиться, найдя дело поинтереснее (читайте врезку!). И передали серию в руки создателей Titan Quest. Увы, то ли контроль со стороны Relic был недостаточным, то ли Iron Lore перед своим закрытием трудилась спустя рукава, но Soulstorm оказалась худшей в четверке сестер Dawn of War. Но начнем с хорошего. Глав-

«ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ» IRON LORE.

ная «вкусность» - две дополнительные расы, темные эльдары и Сестры Битвы. Первые - садисты по духу и образу жизни. Им только лай кого-нибуль помучить, и можно неделю не кормить, на одних эмоциях протянут. Особенность этой фракции: сбор душ убитых врагов, идущих на применение расовых навыков, так что сражения для них - необходимость, а не развлечение. Вторые - воинствующие фанатички, ведущие бесконечный крестовый поход за веру и Императора. Даже самые дальние уголки галактики не останутся без внимания «Жанн д'Арк 41го тысячелетия». Запрягают они медленно и (в отличие от темных эльдаров) на старте слабы. Зато когда поднакопят спецресурс

(веру) – несутся с ветерком, сбивающим с ног любого случайного прохожего.

Кампания здесь сделана наподобие Dark Crusade – двигаем армию в пошаговом стратегическом режиме, деремся в реальном времени, попутно прокачиваем командира и собираем свиту. Свита быстро сделает рядовые миссии рутинными и ненужными - взяли ее, добежали до базы врага, всех убили, все разрушили, победили. Скуку развеют лишь штурмы столиц, иногда превращающиеся в настоящие головоломки. Увы, сюжет к ним прикручен совершенно бредовый, с бесконечными диалогами в стиле «Враг будет разбит, победа будет за нами!». А ведь могла выйти настоящая конфет-

ка, если б ленег на сценариста не пожалели. Но не срослось... Конечно, сингл - лишь увертюра (да и толковых нововведений в нем мало – та же авиация малополезна), самой оперы ждали в мультиплеере, ведь число фракций возросло до девяти! Но и тут пока не сложилось. Парочка багов просто выключила новичков из баталий, заставив их поклонников дожидаться патча. Мир Dawn of War продолжает ловить в свои сети геймеров, но улов нынче не тот, что прежде. Почти наверняка Soulstorm окажется последним дополнением к оригиналу – большинство рас «выбрано», графика устарела, а фанаты требуют сиквела. Relic, мы верим в тебя и в Dawn of War 2! W

🖸 ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS

- ЖАНР:
- action-adventure.freeplay
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОГ
- «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Spike
- КОПИЧЕСТВО ИГРОКОВ
- □ ОНЛАЙН:

http://www.nintendo.com/ gamemini?gameid=M6m5BJiB fWSbGd0NW6kUwn0_33ttwP





- Пюбой механизм требует изучения, даже самый грозный на вид. Ведь кажаем из них преастоит воспользоваться.
- 2 Робот немой, поэтому вариантов ответа совсем немного. И ничего страшного, если вы решите подумать часик-другой.
- 3 Графика выглядит отталкивающе только на скриншотах. На деле - и цвета спокойные, и полигональная берность совсем не бросается в глаза.



ПЛЮСЫ

Превосходная графика, мини-игры со стилусом и без. веселые персонажи, большое разнообра зие всего-всего.

ная история, не все мини-игры одинаково интересны, а камера не очень удобна.

Веселая и увлекательная игра про маленького робота, создающего собственный парк. Детский мультфильм и сборник задорных мини-игр в одном флаконе.

ир на грани экологической катастрофы - факт. Разработчики из Skip придумали этому объяснение: на самом деле виноваты не люди, но таинственные силы зла. В свою Robotics нашли спасение, смастерив маленького робота, в чьих дошках находится судьба не только парков культуры и отдыха, но и всей планеты. Этому мини-роботу предстоит восстанавливать зеленые насаждения и возвращать К ЖИЗНИ ЦВЕТЫ, ПОМОГАТЬ ДРУЗЬям и дарить им счастье, попутно отбиваясь от атак приспешников темного властелина Миазмо. Итак, у маленького робота есть парк, который ему предстоит благоустроить, а также уютная база и хороший помощник, к сожалению, никогда эту базу не покидающий. Возвращаться «домой» нужно часто, ведь миниатюрный спаситель человечества работает на батарейках, требующих регулярной подзарядки. Разумеется, предстоит побегать за электроэнергией, которая в волшебном мире оживших железяк совершенно непостижимым образом вырабатывается из «счастья». «Счастье» здесь имеет числовое значение, и чтобы у всех всегда было хорошее настроение, приходится выполнять различные миссии и помогать нуждающимся. Самый простой способ продлить роботу жизнь - вырастить цветочек. Его надо хорошо полить, а затем, когда он сам и земля под ним исцелятся, станцевать зажигательный танец и спеть душевную песню. На определенном этапе крошке-роботу потребуется помощь чудо-друзей, умеющих чинить предметы и превращать песок в плодородную почву. Как следует озеленив территорию, предстоит застраивать парк игровыми площадками или, как их называют создатели, просто «играми».

Мини-игры с применением стилуса - самая запоминающаяся часть Chibi-Robo: Park Patrol. Пусть завязка напоминает неудачный эпизод детского мультфильма, а сама игра первое время кажется слишком простой – все это уже не так уж и важно, когда в парке обнаруживаются качели, на которых наш крошка-робот накручивает новые и новые рекорды. А еще найдутся автомобиль и велосипед, с которыми можно устроить настоящие гонки по бездорожью. «Стилусная» модель управления только подстегивает интерес к прохождению мини-игр раз за разом - даже не рекорда ради, а просто потому, что это забавно. Chibi-Robo: Park Patrol вообще не больно-то нужен какой-то там осмысленный или, не дай бог, «взрослый» сюжет: так и подмывает назвать ее «сказкой о жизнерадостном роботе, который любит танцевать, втыкать в розетки вилку и пускать мыльные пузыри». А после получаса веселья вдруг начинает казаться, что «чибик» очень похож на Принца из **Katamari Damacy.** Ну, разве что шары скатывать не любит. (И



СКАЗКА О ЖИЗНЕРАДОСТНОМ РОБОТЕ, КОТОРЫЙ ЛЮБИТ ТАНЦЕВАТЬ, ВТЫКАТЬ В РОЗЕТКИ ВИЛКУ И ПУСКАТЬ МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ.

МИНУСЫ Не самая увлекательочередь, инженеры Citrusoft крошечных металлических ла-РЕЗЮМЕ

«Команда «Р» на службе зла!»

В Pokemon Diamond и Pearl не обошлось без зло-

деев, мечтающих, цитируем, «уничтожить на-

стоящий мир и построить новый. лучше прежне-

Galactic. Рядовые агенты этой организации не представляют особой угрозы, но их начальники

рьезные неприятности.

го». В этот раз на пути добра встает команда Теат

Марс, Юпитер, Сатурн и Сирис могут доставить се-

Главная цель злодеев - похитить трех легендар-

ных покемонов, чтобы извлечь из них кристаллы,

позволяющие использовать таящуюся в «карман-

ных монстрах» разрушительную силу. Впрочем, об истинном предназначении этих кристаллов зна-

ет только лидер команды, Сирис. И пока он зани-

мается важными приготовлениями, его приспеш-

набора землекопа и... велосипеда!

ille0

What will CHRIST do?

ники развлекаются, захватывая исследовательские лаборатории и похищая ученых. И, конечно, за каждого спасенного научного деятеля игроку полагается награда – от дополнительных умений до

CHRIST

filtrear flores

Forg Steads

PP 20/20

Ble LO



- 🚺 ПЛАТФОРМА:
- Nintendo DS
- ЖАНР:
- role-playing.console-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
- «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Game Freak
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

www.pokemon-games.com



Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

- Для удобства инвентарь разделен на несколько судения. не путаются.
- Противники любят пользоваться статусными атаками. Но все это – блажь. Куда проще узнать слабость покемона (мех, трава и насекомые, например, прекрасно горят) и победить его



ПЛЮСЫ

Красочная графика. сотни новых и уже знакомых покемонов, интересно проходить игру второй раз, онлайн-режим.

₽

МИНУСЫ Не используется

и трети возможностей DS, онлайн-режим нуждается в отладке, «тормознутый» гемплей.

РЕЗЮМЕ

Красочная и глубокая JRPG старой закалки. ради которой можно на какое-то время забыть о том, что покемоны - это аля детей.



- Nintendo

- go 8
- ОНЛАЙН:



- мок. так что предметы. собранные в процессе прохож-
- одним ударом.
- 3 Когда действие переносится на боевой экран, графика разочаровывает - анимация сводится к смешным подергиваниям во время атак, а спецэффекты встречаются очень редко.



СОБИРАТЬ ПОКЕМОНОВ БУДЕТ ИНТЕРЕСНО ИГРОКАМ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ, А ВОТ СПАСАТЬ ПЛАНЕТУ — ВРЯД ЛИ.

есконечное путешествие. вот уже десять лет проходящее под лозунгом «собери их всех», стало уникальным явлением в жанре - покемоны давно поселились на всех портативных платформах Nintendo, а игры с их участием - это образцовопоказательные JRPG. Pokemon Diamond и Pokemon Pearl – это пара игр, объединенных общим сюжетом, героями и боевой системой, но с разными наборами покемонов.

Hard Stone

Heat Rock

fill-boos trian la sattranció willockia Par-

excisio nechnicology. It min iso mini

ITE6

В фантастическом мире, где живут покемоны, каждый мечтает завести себе питомца, умеющего пускать молнии, плеваться водой или дышать огнем. Главным героям Pokemon Diamond повезло – ребята нашли зверушек возпе реки и не постеснялись ими немного покомандовать. Владелец пушистых милашек, профессор Рован, решил не отнимать V летей счастье, но взамен попросил их отправиться путешествовать по Синно (вымышленному региону, затерянному где-то на Хоккаило), а также вручил «покедекс», эдакую энциклопедию, и наказал собирать всех встречных покемонов, обновляя «покедекс» и помогая, таким образом, его исследованиям.

Вперед, в детство!

Путешествовать по городам и селам никогда не надоест во многом благодаря тому, что все города «тематические» - в одном жители буквально купаются в цветах, в другом работает тепестанция, так что можно легко попасть в вечерний выпуск новостей. Рядом с крупными городами находятся стадионы, где собираются тренеры покемонов определенной стихии. Там же проходят турниры, в которых победа вознаграждается значком, доказывающим мастерство героя и позволяющим открывать скрытые умения своих покемонов. В переходах от одного города к лругому, в пешерах и ущельях. в долинах рек и в запутанных лесах можно встретить охочих до дуэли тренеров. Впрочем, попадаются иногда и мирно настроенные граждане, напрашивающиеся в попутчики. Сформированная таким образом группа участвует в боях на равных правах - по одному покемону у каждого участника сражения. В случае же. если на одинокого героя нападают сразу два противника, разрешает-СЯ ВЫСТАВЛЯТЬ ПАРУ ЗВЕРЬКОВ И УПравлять обоими.

У каждого покемона есть четыре слота для навыков, которые могут быть как боевыми, так и ста-ТУСНЫМИ - ПРИ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИИ снижаются характеристики противника и повышаются показатели ваших подопечных. Боевые атаки, в свою очередь, делятся на стихийные и простые: беспроигрышная тактика в любом сражении - сперва определить уязвимое место вражеского покемона, а потом стукнуть его стихийной атакой, которая если и не уничтожит противника, то оставит неприятные последствия, вроде ожогов или отравления.

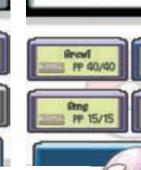


6

3



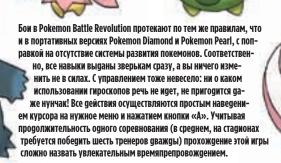








Pokemon Battle Revolution на Wii может похвастаться онлайн-режимом - он работает стабильно, желающих устроить дуэль всегда много, аа и выбор покемонов огромный. Впрочем, почти все соперники используют одних и тех же бойцов: редких или прокачанных до безумия покемонов. Поэтому мультиплеер, увы, наскучит так же быстро, как и однопользовательский режим.





Бесконечное путешествие

Мир Pokemon Diamond полон тайн и загадок. В самом начале, например, вас не пустят в одно подземелье, потому что дорогу туда закрывают камни, чуть позже путь преградят деревья. Чтобы преодолеть подобные препятствия, необходимо обзавестись специальными навыками, позволяющими дробить сталактиты или распиливать деревья, а уж потом во всеоружии отправляться за спрятанными бонусами. Охота за редкими покемонами еще интереснее. Одни зверушки появляются только в определенное время суток, другие ловятся исключительно на приманку. Например, чтобы поймать гусеницу-сладкоежку, придется сначала помазать кору дерева медом, а потом еще и посидеть в засаде несколько дней. Pokemon Diamond - это очень насыщенная игра, так что ее интересно проходить еще и еще раз, постоянно открывая для себя что-то новое. Единственной помехой может стать лишь чересчур неспешный геймплей – бои затянуты, сюжет подается крохотными кусочками, растить покемонов утомительно долго.

Многопользовательский колизей

Не секрет, что половина анонсированных в Pokemon Diamond возможностей так или иначе перекликалась с «покемонами» на Wii, о которых долгое время ничего известно не было. Разработчики обещали несколько видов дуэлей, тот же набор покемонов, что есть в портативной версии, плюс под-

держку сетевой игры. Все обещания создатели выполнили, но вот что обидно - только это, и ничего больше. Сюжет отправился на свалку: игрок просто оказывается на острове Poketopia, где нет ничего, кроме магазина и стадионов, на которых проходят соревнования. Перед тем как начать зарабатывать тренерские значки, вам придется подготовиться: взять уже готовую карточку тренера (с набором покемонов), создать свою или же перетащить карманный зверинец из игр на DS. После этого можно принимать участие в соревнованиях, но тут начинаются проблемы. Во-первых, картриджи и диски разных регионов друг друга «не узнают». Во-вторых, без Diamond или Pearl создавать свои «колоды», пользоваться всеми разделами здешнего магазина и прочими мелочами нельзя. Можно только взять покемонов на время, заодно выбрав модель тренера и всего один набор чудо-зверей. Таким образом, с первых минут знакомства Battle Revolution закрывает для игроков добрую половину содержания, обещая показать самое интересное, когда они приобретут другие игры сериала. Кроме того, в Pokemon Battle Revolution напрочь отсутствуют poлевые элементы, а единственный персонаж, с которым удается поговорить, - улыбчивая девушка в главном меню. И хотя в целом Battle Revolution – неппохая игра ко двору она придется в основном тем, у кого уже есть «портативные» игры этой же серии. Остальным будет просто скучно. 🛚

🖸 ПЛАТФОРМА:

Nintendo Wii

strategy.turn-based.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nintendo

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР

«ND Видеоигры» РАЗРАБОТЧИК:

Genius Sonority

КОПИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

ОНЛАЙН:

www.pokemon-games. com/pokemonbattlerev



С Автор: Евгений Закиров zakirov@gameland.ru



5 «Стихийные» покемоны могут создавать особые условия на арене. Скажем, повышать температуру или устраивать песчаную бурю. Это занижает характеристики противника и повышает их собственные.

<u>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО</u>



ПЛЮСЫ



Быстрые загрузки. большой выбор покемонов, множество бонусов для тех, у кого есть портативные игры этой же серии, симпатичная графика.

минусы



Отсутствие сюжета и ролевой составляющей, ничего нового в боевой системе, слабая музыка.

PE3HOME



Неплохое дополнение к «портативным» покемонам, но как самостоятельный проект очень вяло.





1 Чтобы погружение в мир игры было полнее. авторы не оставили на экране ничего лишнего – не удивляйтесь, что практически на всех скриншотах отсутствуют всякие признаки ин-

тершейса.

Если в какой-нибудь Scratches столь небольшой угол обзора еще както оправдывался (всегда можно было сказать, что





так страшнее), то здесь это просто неудобно. Привыкание происходит далеко не у всех и не всегда. 3 Когда вас просят высказать свои соображения о чем-нибудь, вовсе необя-

зательно набирать их по одной букве – можно воспользоваться клавиатурой.

- Попробуйте просто побро-**ЧИТЬ ПО МУЗЕЮ И ПОГЛАЗЕТЬ** на картины. И не забудьте послушать комментарии Холмса, которыми он сопровождает осмотр каждого полотна. Жаль только. что некоторые произведения искусства представле-
- 5 Без внимания прессы никак не обойтись. И будьте аккуратны – с журналистами шутки плохи! Это намек.

ны не в лучшем виде.

6 С помощью карты можно попасть в нужную точку за считанные секунды. Кстати. и схемы помещений попадаются часто, так что уж точно не заблудитесь. Но если большие карты необходимы, то планами зданий лучше не пользоваться, дабы не испортить себе **у**довольствие от игры.

РИПРИМИОФНИ

- 🚺 ПЛАТФОРМА:
- ЖАНР:

adventure.first-person ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

- Focus Home Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Frogwares КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
- СРU 1.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 64 Мбайт VRAM П ОНПАЙН:
- www.frogwares.com/sherlock4/



Автор vp@gameland.ru

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN

ВЕЛИКОМУ СЫЩИКУ ВСЕ ПО ПЛЕЧУ — ОТНЫНЕ ОН СРАЖАЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ПРОТИВ КТУЛХУ. НО И ПРОТИВ САМОГО АРСЕНА ЛЮПЕНА!

перемещаться в произвольном направлении в квестах от первого лица уже никого не удивишь: даже малютка DS готова предложить такие развлечения - если вы играли в ту же Hotel Dusk: Room 215, то сразу поймете, о чем речь. А ведь еще в середине девяностых об этом только мечтали, поскольку эксперименты вроде Normality были редкими исключениями. Тогда игроки попросту не могли поверить, что перед ними самый настоящий представитель жанра adventure, а не FPS – и до конца игры с нетерпением ждали. когда же наконец кончится point-

and-click и начнется жестокая

Детективным играм такие возмож-

«мясорубка» в духе Doom.

ейчас возможностью

ности подходят попросту идеально: хоть action-составляющая здесь и ни к чему, но тот же поиск улик при полной свободе перемещения становится на порядок интереснее - в этом случае действительно чувствуешь себя настоящим сыщиком (благо и смотришь на мир его глазами). При должном старании разработчиков (главное – не переусердствовать!) даже поиск определенного строения преврашается в мини-залачку. А если уж появляются какие-то настоящие памятники архитектуры - все происходящее воспринимается еще и как самобытная виртуальная прогулка по известным местам (об этом - позже). Вот и компания Frogwares предла-

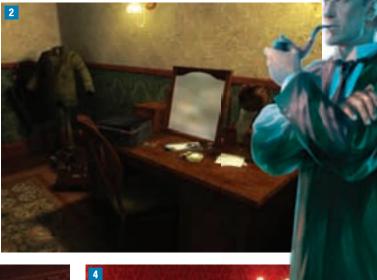
гает нам расследования от первого

лица с возможностью свободно-

го перемещения. Их предыдушая игра – Sherlock Holmes: The Awakened - имела ту же механику. Но, судя по будущей Dracula: Origin, компания не намерена ставить на поток производство подобной продукции, или даже занимать постоянно пустующую нишу. Так что давайте ценить то, что есть следующий подобный проект может появиться очень нескоро. Прежде всего, в Sherlock Holmes versus Arsene Lupin есть хотя и чуточку банальная, но все же увлекательная история о противостоянии именитого сыщика и не менее известного вора. Маститый преступник вознамерился подорвать престиж Англии в глазах всего мира, поклявшись украсть несколько наиболее ценных предметов, расположенных в Лондоне. Удаст-

СЯ ЕМУ ЭТО ИЛИ НЕТ - ЗАВИСИТ ТОЛЬко от нас. Правда, управлять Арсеном игрокам не доведется: только Шерлоком Холмсом, доктором Ватсоном, а также представителями сил правопорядка – в зависимости от ситуации. Холмс решает множество интеллектуальных задачек, а вот Ватсон первое время работает скорее «мальчиком на побегушках», и вносит весьма скромную лепту в расследование. Кстати, и сам он несколько раз выразит недовольство подобным положением вещей. Но не беспокойтесь, не вечно же доктору посещать ближайшие лавки и вызывать кэбы – интересная работенка найдется и для него. Однако не стоит искать черты сходства со стильной и мрачной The Awakened: здесь нет ни трупов, ни крови - да-





Компания-локализатор Lazv Games не всегда работает над стопроцентными хитами (вспомним хотя бы Paradise или Reprobates). но. независимо от исходного материала. всегда выдает качественный результат. А на сей раз и сама игра заслуживает внимания. Тексты переведены отменно (в том числе и стихи), к актерам также претензий практически нет - за редким исключением они отлично делают свою работу. Шерлока Холмса озвучивает Борис Репетур... конечно, он мастер своего дела, но «главного Шерлока страны» заменять не так-то просто даже столь талантливому человеку. Впрочем, юные игроки понятия не имеют, кто такой Ливанов.







ХОРОШО

0Б30Р

ПЛЮСЫ

Занимательный сюжет, масса нетривиальных и увлекательных головоломок. возможность прогуляться по Лондону

начала XX века. МИНУСЫ

Графический движок давно устарел, в ходе повествования встречаются нестыковки сюжета, часть диалогов ужасающе тоскливы.

РЕЗЮМЕ

Отличный подарок всем поклонникам жанра, но не более того – здесь нет откровений даже для начинающих игроков.

Не стоит ожидать аналога стильной и мрачной Sherlock Holmes: The Awakened – здесь нет никаких трупов и крови.

же яркие цвета, преобладающие в палитре игры, отсылают нас не столько к предыдущему творению Frogwares, сколько к позапрошлому – 80 Days: Around the World Adventure.

Правда, вокруг света колесить не придется: волей разработчиков нам предстоит посетить и осмотреть достопримечательности Лондона. Это к вопросу об интерактивных прогулках, которые здесь на удивление приятны. Сейчас следовало бы сказать что-то в духе: «Поклонники приключений, не забудьте сбегать за новыми видеокартами, дабы сполна насладиться

городскими пейзажами!». Однако во Frogwares по старой привычке берегут ваши деньги - несколько лет нас кормят разработками на одном и том же движке, так что не ждите от графики чего-то необычайного. Но картинка вполне прилична: и Лондонский Тауэр, и Букингемский дворец, и Национальная галерея живописи выглядят весьма недурно. Обидно только, что немногочисленные персонажи, скупой рукой разработчиков «раскиданные» по улицам и внутри зданий, и не думают изображать какую-то деятельность. Что, несомненно, придает

происходящему некоторую театральность в худшем смысле слова. Как бы то ни было, не виртуальными променадами в первую очередь ценна для жанра Sherlock Holmes versus Arsene Lupin. Здешние загадки – настоящие жемчужины. Даже удивительно, как Frogwares умудрились обойти все штампы и предложить пресытившейся однообразными головоломками публике действительно свежие идеи! Олно плохо – самих головоломок в привычном понимании не оченьто и много. Но поиски очередной записки или намека Люпена тоже не дадут заскучать - зачастую для

успешного продвижения по сценарию требуется крепко подумать над арифметической, астрономической или даже орнитологической задачкой. А в отдельных случаях так и вовсе придется поведать о своих соображениях какомулибо персонажу, «вбивая» текст вручную с помощью клавиатуры. Припомните на досуге – как давно в графических квестах вы последний раз проделывали подобные штуки?

Подводя итоги, отметим главное - Frogwares снова забыли сменить движок, не смогли обойтись без серьезных недоработок, но в который раз показали, что могут делать крепкие игры. Так что, искатели приключений - смело выкладывайте денежки! 🕼







РИПРИМИРИИ

- ПЛАТФОРМА:
- Nintendo DS, PSP
- strategy.turn-based.tactics.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБ «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК:
- RedLvnx
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
- go 8
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: DS. PSP
- ОНЛАЙН

http://squadcommandgame.



Александр Трифонов operfl@gameland.ru









💶 Интерфейс весьма удобен. Показывают дальность хода, зону обстрела юнита, видит он врага или нет. есть ли на линии огня препятствия.

У каждого юнита с собой по ава вида оружия. Одно. как правило, с бесконечными патронами, но

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND <u>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО</u>

ПЛЮСЫ ВПЕРВЫЕ ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ МИР ХХХІ СТОЛЕТИЯ ЯВИЛСЯ К НАМ В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ.

дной из первых такти-

Популярная вселенная, полностью разрушаемые поля сражений. разнообразный набор оружия и техники.

минусы

PE3HOME

Squad Command He хватает всего: выбора сторон, хоть какойто ролевой составляющей, глобального режима. Из этого материала игра могла получиться вдвое длин-

ческих игр была Space Crusade, вышедшая в дремучем 1992 году. Учитывая нынешнее поветрие переиздавать классические хиты на портативных консолях, Squad Command вполне можно назвать подобным «творческим переосмыслением», благо обе игры созданы по одной лицензии. На протяжении 15 миссий мы с отрядом Ультрамаринов очищаем заштатную планету от оккупировавших ее сил Хаоса, и на этом сюжет, подаваемый лишь в брифингах, заканчивается. «Убить всех врагов», «убить вражеского командира», «уничтожить турели». Малоосмысленные ролики (на

DS - и вовсе набор картинок) меж-

ду сражениями погоды не делают.

V лесантников и техники есть определенное количество очков действия, которые тратятся на перемещение и стрельбу. Можно потратить больше очков, чтобы повысить вероятность попадания; если юнит не израсходовал запас на своем ходу, он атакует любого врага, появившегося в зоне обстрела. Это же верно и в отношении противника. Звучит скучно, если бы не одно «но» - полная разрушаемость уровней.

Когда в начале подбитый транспортник обрушился на головы культистам, попутно снеся подвернувшуюся постройку, я удивленно хмыкнул. Когда хаоситы несколькими очередями разрушили баррикаду, за которой прятались мои космопехи, и добили уцелевших при взрыве, я понял, что тактику

пора срочно менять. С появлением ракетниц. плазменных пушек. танков и боевых роботов становится еще веселее: при желании с землей можно сровнять все, хватило бы снарядов. Переть напролом, тем не менее, не стоит: противники, хоть и не Суворовы, всегда превосходят числом и сидят в удобных укрытиях. Заходы с фланга, снайперские дуэли, обманные маневры - всему найдется место. Очень расстраивает отсутствие хоть какой-то системы прокачки: бойцы не получают повышений, их гибель никак не сказывается на последующих сражениях, а более мощное оружие выдают просто по мере прохождения. Есть только система рейтингов: чем меньше ходов потратишь на миссию и чем больше сохранишь юнитов, тем он

выше. Но это, кроме морального удовлетворения, ничего не дает. На PSP получше графика и есть ролики, зато на DS на верхнем экране все время отображается карта уровня, на которой показываются важные цели, враги и их перемещения. Для тактической игры это, пожалуй, важнее, чем высокодетализированные модельки, а ведь больше версии ничем не различаются.

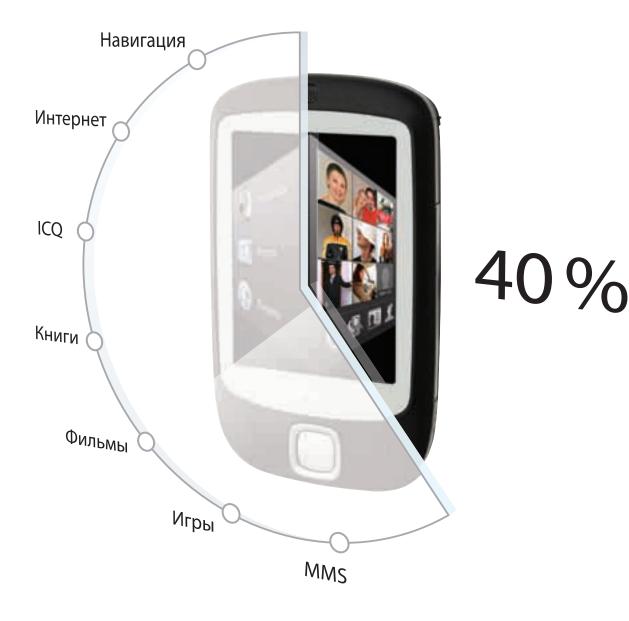
Что мешало разработчикам добавить нормальный сюжет, игру за орков и эльдаров? Видимо, в случае успеха Squad Command издатель собирается продавать все это за отдельные деньги. Но пока, в сравнении с другими вышедшими в 2007 году тактиками для портативных консолей, детище RedLynx выглядит буквально куцым.



Сюжет – прочерк кампания всего одна, и за космопехов, уровни похожи один на другой, юниты не прокачиваются.



нее и интереснее.



Хотите использовать вашу технику на 100%?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5%.

С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций. Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!











ASUS Winter Cup 2008

Киберспортивные проводы зимы

феврале закончился первый турнир 2008 года из серии ASUS Cup, и финальную точку в череде жарких соревнований поставил - ASUS Winter Cup 2008, который прошел 23-24 февраля в известном столичном клубе «4GAME». Игроки соревновались в шести дисциплинах: Counter-Strike 1.6 5х5 (профессионалы), Counter-Strike 1.6 5x5 (любители), Counter-Strike: Source 5x5, Warcraft III: Defense of the Ancients 5x5, FIFA 08 1x1 и Quake III Arena 1x1. Общий призовой фонд хоть и уменьшился по сравнению с ASUS Autumn Cup 2007, но составил солидные 850 тыс. рублей. Ниже читайте подробный отчет о результатах турнира, который не обощелся без сенсаций.

Counter-Strike 1.6 5x5

По сложившейся традиции, главной номинацией зимнего сезона стала Counter-Strike 1.6 5х5 среди профессионалов. В прошлом году золото досталось финнам из команды Cmax.gg, однако нынешней зимой спортсмены не смогли приехать в Москву, и вместо них Финляндию представляли игроки из клана Excello. Xoтя команда Excello считается одной из сильнейших у себя на родине, в этот раз им не повезло: еще на стадии группового этапа бойцы дважды уступили российским киберспортсменам. Сначала финны проиграли сильной отечественной пятерке a-Gaming со счетом 20:10 на карте de_dust2, а затем вообще потерпели поражение от аутсайдеров турнира,

команды H5 — 13:16 на карте de_nuke. В итоге a-Gaming заняли четвертое место, пропустив вперед только именитые и титулованные кланы, такие как Virtus. pro, Amazing Gaming и Begrip Gaming. Отметим, что у «виртусов» наконец-то сыгрался основной состав, а пара украчинских игроков, которые недавно выступают за Virtus.pro, показали все, на что способны, в финальном матче против своих же соотечественников из Amazing Gaming.

Утверждать, что у Amazing Gaming не было ни единого шанса на победу, конечно, нельзя, но счет 16:10 на карте de_inferno и 16:7 на de_dust2 в пользу Virtus.pro говорит сам за себя. Ну и третье место заняла команда Ведгір

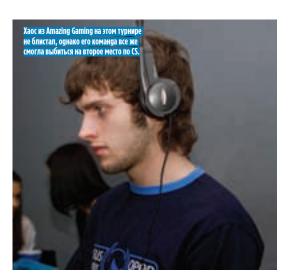
Gaming, у которой в последнее время не ладится с составом – игроки то уходят, то возвращаются. Такая чехарда, безусловно, плохо влияет на эффективность тренировок.

Quake III Arena 1x1

За несколько дней до начала ASUS Winter Cup 2008 появилась информация, что самый титулованный «квакер» России Антон «Cooller» Синьгов не сможет принять участие в турнире. В отсутствие лидера соревнования приобрели интригу — смогут ли российские киберспортсмены противостоять натиску белорусских коллег? Оказалось, что реальную конкуренцию гостям из Белоруссии (Enemy и Cypher'y) мо-











Виктор Бардовский









жет составить лишь Lucifer - шестикратный победитель турниров серии ASUS Cup. Однако даже у него сил хватило лишь на то, чтобы взять серебро: в финальной схватке он дважды уступил Cypher'y 9:13 и 10:20 на карте ztn3tourney1. Бронзовую медаль получил Enemy, уступивший в финале лузерской сетки Cypher'y. Конечно, радует, что Lucifer снова набрал приличную форму, но жаль, что кроме него российским спортсменам больше некого выпустить на арену.

FIFA 08 1x1

В стане игроков в FIFA 08 произошли серьезные перемены – впервые за долгое время ветеран серии FIFA питерец Alex не смог войти в призовую тройку Алекс, вообще говоря, считается одним из самых стабильных киберспортсме-

нов России, да и опыта у него немало – Alex дважды становился призером World Cyber Games Grand Final (в 2005 и 2006 году). Однако на ASUS Winter Cup 2008 ему не удалось справиться с натиском новичков. Сначала он в тяжелейшем матче уступил Hacker'y из молодой команды PinCho, а затем проиграл будущему чемпиону соревнований Pavjke. Этот игрок вообще проявил в ходе турнира невероятную стойкость, собранность и волю к победе. В финальном поединке против Xaxotun'a ему нужно было победить в двух встречах до двух побед каждая, и ему это удалось. Третье же место занял Hacker.

Такой разный Counter-Strike

Были на ASUS Winter Cup 2008 и новые номинации. Например, впервые играли в Counter-Strike: Source, где силь-

нейшим оказался столичный клан MGC, который давно считается одним из лучших в Европе. А вот Begrip Gaming выставили неожиданный состав, сначала показавшийся крайне боеспособным. Во время группового этапа Begrip умудрились обставить самих MGC, однако затем все встало на свои места: MGC легко пробились в финальную часть состязаний и расправились с командой Empire (16:10 карта train, 16:12 карта nuke). Бронзовую медаль завоевала малоизвестная команда Теат 46. Интересные события творились и в номинации Counter-Strike 1.6 5х5 среди любителей. Тут победу одержала команда INAC, одолевшая в финале ветеранов серии ASUS Cup клан To Easy. Финалисты прошлого сезона, пятерка RN, на этот раз участия в соревнованиях не принимала.

Защитим превних!

В номинации Warcraft III: Defense of the Ancients тоже не обошлось без неожиданностей. Элитная московская команда Virtus.pro не смогла пробиться даже в десятку лидеров! Такого провала у стратегического отделения «виртусов» не было давно. Первое место в этом турнире заняли Begrip Gaming, второе – Its Our Time, а украинские профессионалы из Walker Gaming завоевали третье место.

Подводя итоги

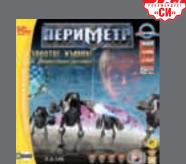
ASUS Winter Cup 2008 позади, а его opганизаторы в очередной раз доказали, что они настоящие профессионалы. Турнир был проведен очень качественно и четко, как и положено главному киберспортивному событию России. Страсти улеглись, и теперь ждем ASUS Spring. Сир 2008, который уже не за горами. 🛛

Дайджест

ПЕРИМЕТР. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**Периметр. Золотое издание
 Платформа: РС
- ЖАНР:
- зарубежный издатель:
 Codemasters/Paradox
 российский издатель:

- количество игроков: go 4
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАН



омпания «1С» зачастила с выпуском коллекционных изданий популярных игр. Совсем недавно (см. «Дайджест» в «СИ» #5 (254)) мы обозревали обновленную русскую версию The Elder Scrolls IV: Oblivion, теперь наступил черед ознакомиться с переизданием нестандартной стратегии «Периметр». На одном DVD поместились первая часть и дополнение «Периметр: Завет Императора». Создатели постарались исправить все те недочеты, что так мешали нормальной игре, не поскупились авторы и на подарки для фанатов. Среди бонусов на диске вы найдете подборку скриншотов и артов; примечательно, что многие иллюстрации нигде ранее не публиковались. Для талантливых разработчиков тоже есть презент — инструменты для создания модификаций, в том числе редактор игровых миров Surmap. Наконец, главный сюрприз для ждущих продолжение – папка под названием «Perimeter2» с артами, панорамными скриншотами и пятиминутным видеороликом, демонстрирующим новшества в геймплее. И не проходите мимо сборника фантастических рассказов по вселенной игры!

«Периметр. Золотое издание» – это oguн DVD, до краев наполненный уникальными материалами. Подарок для тех, кто замер в ожидании сиквела.







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

- Cleopatra: A Queen's Destiny
- **ПЛАТФОРМА:** РС
- XAHP:
- adventure.first-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nobilis
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Kheops
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
- СРU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- **ГОВ КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD ОНЛАЙН:

www.nd.ru/prod.asp?razd= descr&prod=cleopatradestiny



а фоне предыдущих проектов Kheops

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

ЛШИХ АНГЕЛОВ:

Dangerous Heaven

- □ ПЛАТФОРМА: DVD
- ЖАНР:
- action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Blue Label
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Frank Paddock & Rio
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Способность воспроизводить DVD-видео
- ▶ комплектация: 1 DVD
- ОНЛАЙН:

www.nd.ru/prod.asp?razd= descr&prod=dangerousheaven



Cleopatra: A Queen's Destiny явно не хватает звезд с неба. Самоповторы и самоцитаты уже давно набили оскомину, и лишь сюжет по-прежнему держит в напряжении вплоть до развязки. В роли подающего надежды студента нам предстоит спасти Александрию от тирании Птолемея. Герой обучается у астролога Аккада, а заодно крутит шашни с его дочерью, Иридой. Качество перевода порадовало. Уже то, что локализаторы прочувствовали историчность момента и перевели имя героя Thomas как «Фома», а не «Томас», говорит о тщательности их подхода. Тексты читаются легко, без напряжения, и, пройдя игру, мы нашли всего одну опечатку. Не подвели и актеры. Правда, возникла неразбериха с Фомой. Похоже, что монологи героя в игре озвучивал один человек, а в видеороликах - другой. Во втором случае актеру явно за тридцать, и его голос как-то не вяжется с возрастом протагониста. Хотя, быть может, Фома – вечный студент с молодецкой внешностью, ведь о его прошлом мы ничего не знаем.

Штамповальная машина Kheops исправно порождает по дватри «исторических» квеста в год – значит, спрос есть





редставитель редкого жанра подлино «видео-игр», то есть игр, предназначенных для устройств, воспроизводящих видео. В нашем случае -

DVD-стандарта (напоминаем вам, что в «СИ» # 02(251) был рассказ об этом варианте интерактивных развлечений). Несмотря на довольно слабую «базу» (возможности DVD-проигрывателей с компьютерными не сравнить), здесь есть action-вставки (барабаним на скорость по стрелкам пульта), немного задачек с предметами (герой даже может носить один в руке в пределах сцены) и много приятного видео с участием СG-персонажей. Тормозит все это, заметим, очень сильно. Локализация только делает происходящее еще более похожим на телеверсию импортного сериала временами мы слышим оригинальную озвучку, поверх которой, как в дубляже, наложена русская. Впрочем, переведенные меню и строчки диалогов не позволяют забыть, что находишься в игре. Да и сюжет в духе «Луиза Чикконе пересказывает детям Дэна Брауна на ночь» не дает воспринимать происходящее слишком серьезно.

Вполне современная конспирологическая история с легким налетом ретро в исполнении.





РЫБЫ-СУПЕРСЫЩИКИ 2

БАРБИ В НЬЮ-ЙОРКЕ

MAKING HISTORY:

Конкурс

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Fish Fillets 2

- 🖸 ПЛАТФОРМА: РС
- ₩АНР:
- other.puzzle
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- IDEA
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Altar
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ СРU 1.2 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **Милинатическа разричения** (СС)
- 🔼 ОНЛАЙН:

games.1c.ru/fish_fillets2



зглянув на обложку с пучеглазыми ан-

тропоморфными рыбками, словно не-

множко украденными у Ріхаг, можно

решить, что перед нами очередной де-

тский образовательный трэш, но это не совсем

так. Игра. действительно, семейная, то бишь без

крови сисек и мата но также и без назойливых

обучающих элементов. По сути, это головоломка

вроде «Сокобана» – здесь тоже надо передвигать предметы по невидимой клетчатой сетке. Рыбы-

суперсыщики – худенькая Тина Гуппи и корпулен-

ку краба-рэппера. Игра всячески старается смыть

с себя клеймо геометрической головоломки – ры-

бы разговаривают между собой и с игроком, шу-

тят, чтобы тот забыл, что перед ним, по сути, две

прямоугольные «толкалки». Отличная локализа-

ция тоже по мере сил стремится развеять общую

сухость действа, но игровая механика все равно

остается довольно скучной, а задания быстро ста-

новятся утомительно сложными, даже с возмож-

ностью отменить произвольное количество ходов

Подводный «Сокобан» на двоих. Увы, ни бездна шуток, ни

«мокрая» тема не делают эту головоломку менее сухой.

тный Макс Флаундер – расчищают себе дорогу

среди подводного хлама, чтобы найти братиш-

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Barbie My Scene

- 🖸 ПЛАТФОРМА: РО
- ЖАНР:
- adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- Activision
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Activision Value
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 350 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
- **Милинатична и марка и марка** ОНЛАЙН:
- games.1c.ru/barbie_myscene



здавна повелось, что игры «для маль-

чиков» учат всяким полезным вещам -

как убивать инопланетных монстров.

например, или прыгать через лаву.

А девчоночьи – всякой ерунде: модно одеваться,

правильно питаться или там общаться с подруж-

ками. «Барби в Нью-Йорке» - не исключение. Иг-

и довольно утомительной подготовке к ним. Зна-

ра посвящена исключительно различным тусовкам

комы ли вам. о читатели мужского пола. муки. свя-

занные с поиском по всему городу модного жакета

и подходящих к нему джинсов и заколки? А заши-

бание деньги на унизительной работе помощни-

ка диджея? А попытки заклеить каждого прохо-

дящего мимо парня, потому что не хочется в свои

14 оставаться последней девственницей в классе?

Приглашаем вас в ад Барби. Игра мастерски лока-

лизована – переведены не только печатные тексты

и озвучка, но и все названия на улицах Нью-Йорка,

так что он превратился в некий абстрактный «город,

где живет Барби». Что ж, тем больше «степень пог-

ружения» для юных россиянок - да и россиян, же-

лающих проникнуться проблемами своих подруг.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Making History: The Calm and the Storm

- **ПЛАТФОРМА:** РС
- ЖАНР:
- strategy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- Strategy First
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
- «Акепла» РАЗРАБОТЧИК:
- Muzzy Lane
- **В КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** qo 8
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ СРU 1 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
- **ГО** комплектация: 1 CD ОНЛАЙН:
- ru.akella.com/Game.aspx?id=1826



еоретически, любая нелинейная игра позволяет геймеру творить свою историю - фэнтезийную, параллель-

ную или, скажем, футуристическую. На практике масштаб происходящих перемен не всегда столь впечатляющ. Здесь же можно сполна упиться эпическим размахом (в рамках пошаговой неспешности, конечно). Во-первых, потому, что отправная точка - глобальные политические и экономические изменения, произошедшие на планете Земля во время Второй мировой. А вовторых, потому, что конкретно ваш сценарий завести может как угодно далеко от подлинного варианта. Локализация, к сожалению, до драматических высот, присущих моменту, несколько не дотягивает. Нет, все вполне прилично и нужные подписи и пояснения на месте, однако построения фраз в духе сакраментального «проезжая мимо города N, у меня слетела шляпа» нет-нет да и встретятся. Да еще множественные хитроумные сокращения напрягают. Ну и географию неплохо было бы подучить - скажем, город Винница именно «Винница», а не «Винницы».

Суровая правда жизни молодых модниц. Тренажер для подрастающих Ксюш Собчак и Пэрис Хилтон.





Очередной шанс доказать миру, что геймеры – самые крутые Гитлеры, Сталины, Муссолини и Черчилли.





ВОПРОСЫ

■ Кем приходился Птолемей XII Клеопатре VII?

1 Братом

- 2. Отцом. 3. Деаом
- ∠ У оригинальной «Красной Шапочки» Шарля Перро
- І. Трагический: волк всех съел. 2. Комический: волка вываляли в дегте и перьях и водили по
- 3. Героический: волк перевоспитался и всю жизнь защищал Красную Шапочку от злодеев.

КУДА СЛАТЬ?

электронной почте contest@ gameland.ru или на почтовый . agpec: 119021. г. Москва. vл. Тимура Фрунзе, g. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» go 17 мая. Не забудьте сделать на конверте и в элек тронном письме пометку «Дайджест, 08/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

NTOLN

Победитель конкурса в номере 04(253)

Максим Аверичев (г. Череповец)

Правильные ответы:

- (2) «Ктулху спит»; (1) Midnight Nowhere.
- 1 Дополнение «Завет Императора» так и не смогло повторить успех оригинала
- 2 Александрия божественно прекрасна. Скриншоты из игры на рабочий стол,
- 3 Аниме-стилистика добралась и до Испании
- Габариты Макса не позволяют ему протискиваться в узкие щели, зато он умеет толкать стальные трубы.
- **5** Переводчики в общем поработали неплохо, но умуарились-таки «блестнуть» оригинальной орфографией.
- 6 Вероятно, именно так видят мир великие политические деятели. Н-да. нам до такого восприятия расти и расти...



ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ

СТРИТРЕЙСЕРЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Красная шапочка. Математика аля аошкольников

- **ПЛАТФОРМА:** РС
- XAHP:
- special.edutainment
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Лиск»
- РАЗРАБОТЧИК:
- Waterfall
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
- СРU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **№ комплектация:** 2 CD
- ОНЛАЙН:

www.nd.ru/prod.asp?razd= descr&prod=redhatmathematics



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

- Провинциальный игрок 3
- 🖸 ПЛАТФОРМА: РО
- ЖАНР:
- adventure.third-person
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- DASDAROTYNK-
- Flectronic Paradise КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
- CPU 1,5 ГГц. 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ комплектация: 1 DVD ОНЛАЙН:
- ru.akella.com/Game.aspx?id=194



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

- Стритрейсерь
- 🖸 ПЛАТФОРМА: РС
- ЖАНР:
- racing
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- В РАЗРАБОТЧИК-
- AP Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц. 512 RAM. 128 VRAM
- **№ комплектация:** 1 DVD





омните, был такой мультфильм «Козленок, который считал до десяти»? Очень поучительный (в том смысле, что много раз повторял малышам счет – не хочешь, а выучишь!). Так вот, теперь козленочком у нас трудится Красная Шапочка. Она, как и обычно, несет бабушке пирожки, а по дороге считает разным сказочным персонажам все, что только можно – числа, времена года, часы. Игра очень коротка: малышей, на которых она рассчитана, как известно. нельзя надолго втянуть в какое-то дело, потому что они пока не умеют сосредотачиваться. Да и вредно им это. Приятно, что авторы учли детскую психологию. Обидно, что в некоторых местах забыли о физиологии – отдельные карточки с заданиями настолько мелкие, что даже хорошо видящий взрослый их с трудом различает, что уж говорить о ребенке, чей зрительный аппарат сформируется еще ой как нескоро. По оформлению же игра настолько карамельна, что патока сочится буквально из каждого пикселя. Хотя... дети, по идее, сладкое просто обожают...

Очень короткая и очень карамельная вариация знаменитой сказки. С математическим уклоном.





овая история с участием Арта Билли - событие, которое мы ждали четыре года. Ждали, надеясь, что новый разработчик (Electronic Paradise вместо Gershwin) перевернет «просевший» сериал с ног на голову. Однако «Провинциальный игрок 3» от предшественников отличается только трехмерными молелями персонажей В остальном же все, как и прежде. Арт вновь напортачил (кием замочил в сортире незнакомиа), но чулом избежал наказания, оказавшись под крылышком мафиози по прозвищу Папа. Головорез в обмен на свободу потребовал найти киллера, жестоко расправляющегося с бильярдистами. В свободное от поисков убийцы время Арт волен делать все что угодно. К примеру, взять в руки кий и вспомнить былое. Перед началом партии надо выбрать один из двух вариантов игры – пул или русский бильярд. А вот размер ставки определяется автоматически и зависит от способностей соперника. Оппоненты - сплошь знаменитости! Растолстевший Гордон Фримен, Сергей Шнуров, Максим Галкин и многие другие ждут своей очереди.

Криминальное приключение Арта Билли. Не так смешно, как раньше, зато бильярдных столов больше.





верская команда AP Games нашла свою нишу, клепая под эгидой «Акеллы» разнообразные, а точнее сказать, однообразные городские гоночки. Новейший их продукт, «Стритрейсеры», приурочен к выходу одноименного фильма Олега Фесенко, и, надо сказать, по качеству ему соответствует. То есть, вроде бы и спецэффекты (динамические отражения и тени) на месте, и машин выбор немалый (имеется даже аутентичная камуфляжная «Победа»), и поведение их на трассе как-то отличается, но соперники ездят по схеме «воткнулся в стену - телепортировался на трассу», обещанный трафик отсутствует как класс, а «ночной Петербург» сделан из картонных домиков, обтянутых явно тверскими текстурами.

Кто-то может сказать, что даже нарезка сцен из фильма, дающая достаточно полное представление о сюжете и художественных качествах «бензино-резиново-любовного» боевика, не оправдывает продажи продукта по цене «нормального» DVD. Пять раз сходить на «Стритрейсеров» в какой-нибудь «Улан-Батор» за те же деньги – отличная альтернатива покупке игры.

Следующий проект AP Games, симулятор водителя маршрутки, пока представляется нам гораздо более интересным.



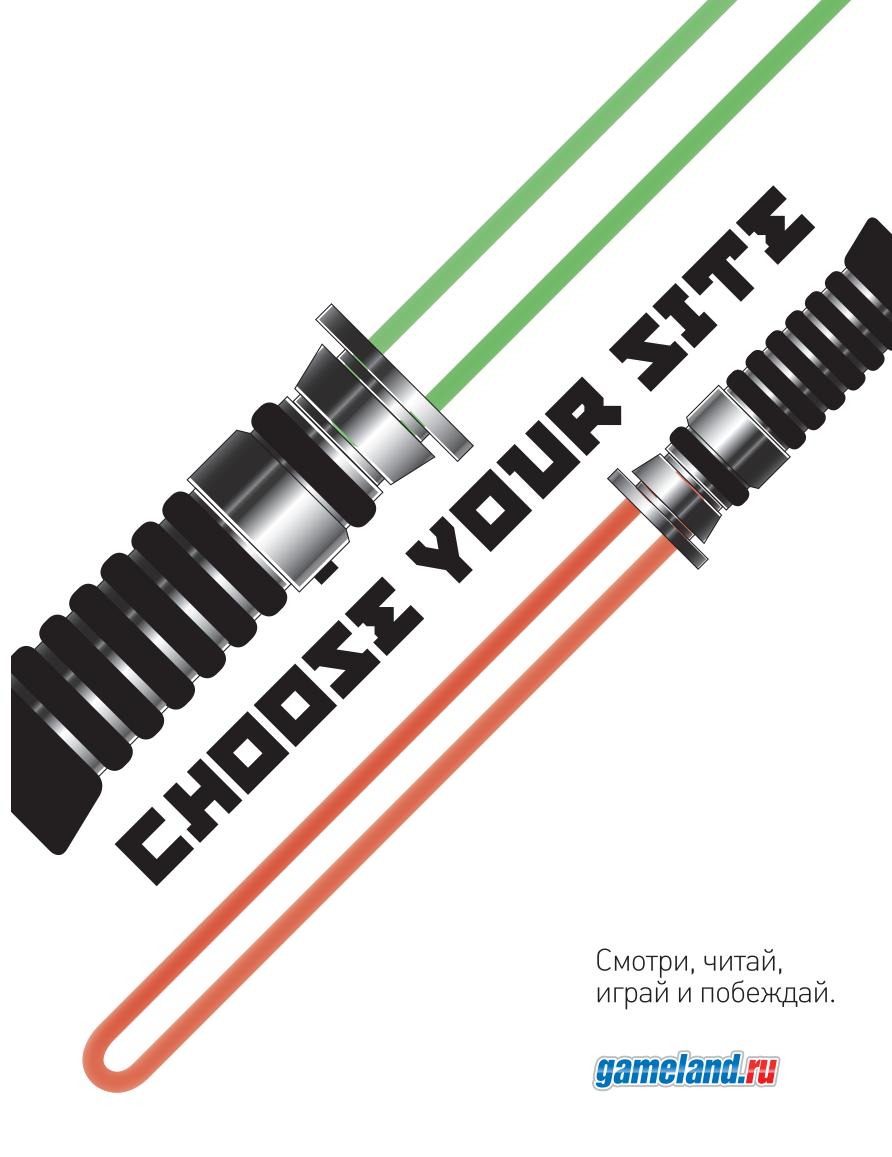


Петям. скорее всего, будет нелегко разобрать шрифт здешних субтитров, даже если вундеркинды уже

Далеко не все соперники играют плохо. Некоторые бильярдисты – настоящие

Патриотизму разработчиков можно только позавидовать.

профи!



КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



PRIMEVAL HUNT

Доисторический мир - одна из тем, которые могут продать любую игру. Динозавров, как и зомби, любят все. Но, хотя про живых мертвецов проектов сделано уже более чем достаточно, древних рептилий разработчики видеоигр не очень-то жалуют. На домашних консолях отстрел динозавров представляют всего пара сериалов, и в аркадах до недавнего времени ситуация была не лучше – Jurassic Park III от Konami вышла еще в 2001 году, а Lost World от Sega, некогда популярная в российских аркадах, аж в 1997!





Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра». www.wizardgame.ru.

еперь же Sega пытается восполнить этот пробел и открывает новый вид шутера с гигантскими ящерами. Перед нами не просто сюжетная стрелялка, а своеобразный симулятор охоты на динозавров. Отсюда и необычный геймплей Primeval Hunt: игрока не ограничивают сюжетными рельсами, а дают ему свободно бродить по диковинным джунглям. Динозавры в них живут своей жизнью и порой вовсе не реагируют на появление игрока. Хотя хищники, конечно, набросятся на героев при первой же возможности, травоядные животные могут проигнорировать даже звуки выстрелов.

Естественно, делать огромный открытый мир для аркадной игры было бы не с руки – тогда игровой процесс растянулся бы надолго, а сыграть за автоматом успели бы немногие. Поэтому каждый из двенадцати уровней Primeval Hunt представляет собой лишь небольшой участок доисторического оззиса, а сами рептилии снуют на нем прямо перед носом игрока.

Но даже по этим небольшим уровням вдоволь погулять в Primeval Hunt не получится: на каждую миссию здесь отводится лишь пара минут, и глазеть по сторонам просто некогда. Игроки в каждом раунде должны охотиться на определенный вид динозавров, все представители которого отмечаются на небольшой карте. **Fe показывает сенсорный дисплей по** центру кабинета, который также отвечает и за передвижение героев по уровню. От игрока требуется только дотронуться до нужной точки карты, и герои сами отправляются к пункту назначения, автоматически выбирая путь. Маршрут можно указывать и самому, проводя на маленьком экране линию от своей иконки до конечного пункта. При помощи того же чувствительного экрана игрок также вертит головой, но в ходе боя герой умеет сам поворачиваться в сторону следующей мишени.

Из-за такой незаурядной системы управления одновременно двигаться и стрелять, к сожалению, не удается: держать помповое ружье авто-





Игрока в Primeval Hunt не ограничивают сюжетными рельсами, позволяя ему свободно <u>бродить по диковинным джунглям.</u>





CKOPEE B HOMEP!

Sega RaceTV, еще один громкий проект от Sega, появился в прошлом месяце в американских аркадах. Несмотря на яркий ди зайн и платформу Lindbergh, лежащую в основе игры, владель цы залов жалуются на довольно низкую популярность автомата. Будем надеяться, что ситуация вскоре исправится и Sega RaceTV перекочует и в Россию



хочу!

В США Primeval Hunt вышел только в кон це февраля, поэтому йским геймеран игру пока не увидеть Хочется верить, что это лишь вопрос вр мени – настолько ин тересный проект име ет все шансы попасти





мата нужно двумя руками, поэтому сенсорный экран во время стычек остается без внимания (если, конечно, не захватить с собой на игру штурмана, который будет следить за перелвижением вашего героя). Хотя в Primeval Hunt попасть во врага намного проше, чем в обычном шутере, противники здесь оказываются довольно выносливыми. На одного гиганта может уйти целая дюжина патронов, а динозавры далеко не всегда нападают поодиночке. У каждого животного свои слабые места, целясь в которые можно убить рептилию с пары выстрелов: стегозавр, например, уязвим для выстрелов в голову и сердце. Но попасть в такие точки непросто, а сами ящеры активно этому мешают. Всего в игре чуть больше десяти видов динозавров - не слишком много для симулятора охоты, но более чем достаточно для аркадной стрелялки

Оружие в Primeval Hunt можно выбирать из трех вариантов. Стандартным решением служит дробовик: самое мощное, но слишком шумное и неточное оружие. На замену ему можно выбрать два других охотничьих аксессуара: арбалет или ружье. Первое оказывается полной противоположностью дробовика: тихое и меткое но довольно слабое оружие подойдет для любителей незаметно подкрадываться к динозаврам. Ружье же представляет собой нечто среднее между двумя другими видами оружия и служит универсальным выбором. Можно в ходе игры переключаться и на дополнительное оружие, гранатомет. Правда, боеприпасы для него всегда в большом дефиците. Играть, естественно, можно вдвоем, но при маневрах на карте герои булут неразлучны, словно сиамские близнецы. Оба игрока перемещаются вместе и лелят олин экран, поэтому окружить жертву в Primeval Hunt не получится. После окончания миссии героям раздаются рейтинги, а особенно отличившимся открывают доступ к секретным миссиям, за прохождение которых можно поймать небольшой бонус на грядущий уровень.

Железо Lindbergh выдает стабильно четкую картинку, а джунгли и чудища раскрашены в Primeval Hunt ярки ми цветами: работники Sega, в отличие от авторов недавнего Turok, не погнались за реализмом и сделали игру по-летски яркой. Вот только вид джунглей получился недостаточно проработанным: спрайтовая листва на деревьях сразу бросается в глаза, а герой может случайно пройти

сквозь дерево. Sega, похоже, решила поэкспериментировать с поднадоевшим жанром. Если помните, совсем недавно компания выпустила отличную 2 Spicy, примешав в проверенную формулу пистолетного шутера элементы драк а теперь они создали Primeval Hunt, дающую игроку невиданную доселе свободу. Судя по всему, опыты компании с жанром увенчаются успехом ведь пока каждая новая игра выхо дит у нее свежей и интересной. СИ

- 1 Автомат поставляется в чвух вариантах: с экраном на 62 или на 29 сюймов.
- 2 Разработчики не ограничились мелкими хищниками и добавили в игру огромных существ.
- 3 Карта с сенсорного экрана. Красная кнопка в нижней части дает переключиться на
- 4 На пластиковом ружье автомата расположены дополнительные динамики, включающиеся при стрельбе.
- 5 Вид джунглей режет глаз не самыми опрятными текстурами.
- 6 Количество патронов на каждый раунд строго ограничено.

Sega открывает новый вид шутера с гигантскими ящерами. Перед нами не просто сюжетная стрелялка, а симулятор охоты на динозавров.









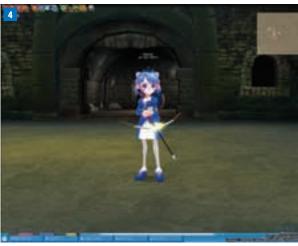
Address (CN://HOBOCTU.MMORPG

HOBOCTU MMORPG











1 «Реквием»: последние испытания

Жестокость и насилие уже стучатся в нашу дверь. Gravity CIS сдержали обещание – несмотря на вынужденное проведение второй close beta в середине марта, ee horror-MMORPG «Реквием» (http://requiem-online.ru) благополучно добралась до стадии открытого бета-теста. Увы, попасть в него со старым СВТ-1/2 клиентом не получится, разработчики внесли ряд изменений и обновили версию программы, а это более 2 Гбайт. Так что придется заново загружать версию с официального сайта.

Напомним, что в постапокалиптическом мире «Реквиема» генетические эксперименты и темная магия произвели на свет Темперионов, или многократно усиленных представителей всех трех рас. Тураны, Бартуки и Круксена, ставшие теперь Темперионами, пытаются выжить в мире Этергии, полном приключений, загадок и, конечно же, неисчислимых опасностей. Среди главных особенностей игры - трансформация в Зверя, которая на время улучшает все характеристики и дает новые умения персонажу, а также возможность генетической модификации героя, что делает персонажей одной и той же профессии непохожими друг на друга

Обращаем внимание всех несовершеннолетних геймеров на предупреждение разработчиков: «...игра не рекомендована лицам, не достигшим 18 лет из-за обилия сцен насипия и жестокости»

2 Blizzard Worldwide Invitational 4

На тусовке в Париже будет шанс поиграть в SCII. В Blizzard Entertainment убеждены, что регулярное общение с геймерами приносит очень неплохие дивиденды. Среди пафосных полузакрытых «общественных» мероприятий – Worldwide Invitational (WWI, http://us.blizzard.com/

wwi08), куда можно попасть, лишь успев купить билет.

В прошлом году WWI проходила в столице Южной Кореи, а в 2008 г. местом проведения четвертой по счету двухдневной встречи станет куда более доступный россиянам Париж. Ограниченное количество билетов по цене €70/55 поступило в продажу 20 марта, само же мероприятие запланировано на 28-29 июня этого года.

Помимо общения с разработчиками и всяческих костюмированных представлений, геймеры получат возможность поиграть в World of Warcraft: Wrath of the Lich King (http://www.wow-europe.com)

и StarCraft II, а также поучаствовать в турнирах. Профессиональные игроки поборются за \$100 тысяч призовых, а все остальные получат поларок от Blizzard – специальный

бета-код, обеспечивающий участие в проводимых компанией тестах игр, а также купон на питомца для вашего героя в WoW.

3 EVE Online: призови напарников

А если они еще и станут подписчиками, то...! ССР ищет и находит оригинальные способы повышения привлекательности EVE Online. Один из последних - программа «Ведомый» (Wingman Program, http://www.eveonline.com/wingman).

В ее рамках (до 13 апреля) игроки, уже имеющие активную подписку в EVE, могут пригласить любое количество своих товарищей на 14-дневный бесплатный тест этой sci-fi MMORPG. Если по истечении этого тестирования гость оформит платный аккаунт, то он будет вознагражден двумя дополнительными неделями бесплатной игры. Таким образом, всякий попавший в EVE Online в рамках акции и зарегистрировавшийся получит без малого месяц «халявы»

Пригласивший товарищей тоже не останется в накладе – как только кто-либо, попавший в EVE по рекомендации, заводит платный аккаунт, игровое время пригласившего увеличивается на 14 бесплатных дней. Из условий акции не совсем ясно, суммируются ли бонусы: увеличит ли, например, приход 10 друзей ваш счет в FVF Online на 140 лней?

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Blizzard и EPIC Weapons договорились о создании точной копии Frostmourne. знаменитого меча из World of Warcraft. Выбор партнера неслучаен - EPIC Weapons изготавливает копии виртуального оружия и артефактов с 1998 года. Общая длина меча почти 120 см, из них 70 см приходится на лезвие. Вес - около 7 кг. Предварительный заказ артефакта можно сделать по адресу http://www.weaponmasters. com/shopping/frostmourne,



GDTeam и CyberCrew объявили о начале работ над «Техномагией» (Teknomagic) - первой российской «интеллектуальной casual MMORPG с элементами стратегии и тактики». Под сложносоставным названием скрывается адресованная младшей аудитории браузерная игра, времяпрепровождение в которой способствует «развитию интеллекта». Уровень и опыт персонажа, достигнутые в ходе бета-теста (запись на http:// test.tmgame.ru), сохраняются и после релиза.



До 31 марта SOE осуществит перевод Station Exchange на платформу виртуальной торговли Live Gamer (http://livegamer. сот). в результате чего игроки Everquest получат улучшенную функциональность и надежность при торговле игровым товаром за реальные деньги. Для поддержки начинания проводится промо-кампания все заранее создавшие аккаунты в новой системе получают в подарок предмет Pot of Gold для каждого персонажа на серверах Vox и Валааг.

Источник: MMORPG.com

MCTOURRY MMODDS con



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



NCsoft confillings of okonчании конкурса записей игровых осад в Lineage II (Lineage II Replay Movie Contest) и назвала имена победителей: 9v9 и DarkSeeker с Bartz'a и Amberdrake с сервера Kain. Счастливчики получили не только материальное (iPod nano 2 Гбайт, игровое время и футболки с логотипом LA2), но и моральное поощрение - их ролики будут использованы в качестве рекламных материалов (скачать ролики ftp://ftp.lineage2.com/l2r/l2r contest_winners.zip).



Epic Games лицензировала движок Unreal Engine 3 молодой 38 Studios (http:// www.38studios.com) для создания дебютной MMORPG Copernicus. Игра запланирована к выходу в 2010 году и основана на оригинальной фэнтезийной Вселенной. Президент компании Бретт Клоуз (Brett Close) заявил, что «Unreal Engine 3 – лучшее из того, что можно купить за деньги. Это отличный инструмент для создания интерактивной среды с отменной визуальной картинкой». Напомним, что Unreal Engine 3 уже используется в Gears of War, Stranglehold и Hour of Victory



На 69-м году жизни скончался Гари Гайгэкс (Gary Gvgax) - олин из отнов-основателей жанра RPG. В 1972-73 годах он вместе со своим другом Дэйвом Эрнесоном (Dave Arneson) разработал трехтомный свод правил для настольных ролевых игр. Сегодня этот труд известен как первое издание Dungeons & Dragons. Разнообразные модификации D&D лежат в основе подавляющего большинства современ-HAIX MMORPG



Непонятна и определенная скупость ССР. Мы помним, что при загрузке EVE Online через Steam игрок получает 21 день бесплатной игры и скидку \$5 на первый месяц игры при заведении постоянного ак-

▲ Mabinogi: открытый бета-тест

Самый старый — значит самый сильный. Mabinogi: Fantasy Life (http:// mabinogi.nexon.net) хорошо известна у себя на родине - в Южной Корее у нее более 7 миллионов поклонников. Как это принято в последнее время, нам предложена англоязычная версия MMORPG. Закрытый бета-тест завершился этой зимой, и сегодня все желающие могут поучаствовать в open-beta. Особенностей у проекта, продвигаемого Nexon, не так много – древнекельтский сеттинг, нарисованные от руки текстуры на аниме-подобных персонажах, постоянное добавление (через патчи) контента, NPC и функций. Игрокам дана возможность создавать дизайн костюма, сочинять и проигрывать собственные музыкальные композиции.

Отдельного упоминания удостоим систему развития и выбора персонажа. При его создании игрок задает возраст героя (10-17 лет), и каждую субботу он увеличивается на 1 год, что приносит дополнительные бонусы (до 25 лет). Если персонажа долго не использовали, его можно «переродить» – обнулить возраст, поменять пол и внешний вид, но... сохранить все выученные навыки. После чего героя можно снова развивать, продолжая получать еженедельные «возрастные» Ability points.

Бета-тест Сфера 2: Арена Игроков пригласят туда, где люди бьются с вампирами.

Nikita Online анонсировала новый MMORPG-проект «Сфера 2. Арена». Логические и сюжетные связи с предыдущими «Сферами» прослеживаются - действие разворачивается на давным-давно пропавшей части острова Родос, перенесенной в неведомое далеко заклятьем королевского чародея Андрэ де Берейля. Уцелевшие после катастрофы люди наладили сообщение с родной Сферой при помощи магичес-

ких порталов и даже отстроили новое поселение – Кимболл. Очень скоро рядом с городом людей выросла Форлау – цитадель врилов, пришельцев из мира Наатх. Поначалу сферяне и чужаки жили мирно, исследовали «призрачные дороги и развалины, почти поглощенные Хаосом». Но однажды, когда совершенно случайно выяснилось, что врилы – самые настоящие... вампиры, – началась война. «Сфера 2. Арена» находится в стадии полуготовности – в марте стартовало закрытое бета-тестирование. Желающие познакомиться с игрой до ее официального запуска должны заполнить форму бетатестера на сайте игры http://www. s2arena.ru

Пока игроков ждут два города-крепости (Кимболл и Форлау), оружие, доспехи, магические зелья и порталы, через которые можно попасть в другие населенные земли.

6 ARENA Online: wнам грозит ожирение?

Геймеры побалуются печеным осетром Обитатели ARENA Online (http:// www.arena.ru) получили новые пищевые «расходники», которые пригодятся для восстановления здоровья и маны персонажа самым быстрым и дешевым образом. Для экономии места еду и напитки можно паковать в корзины и размещать по 5 штук в одной ячейке котомки. Что существенно - новые расходники заметно дешевле старых. На выбор игрокам предложены неплохие блюда и напитки. Список не рекомендуется изучать на голодный желудок: яблоко, мясо со специями, рыбные пироги, рагу из кролика, жаркое, печеный осетр (понятное дело, осетр сильнее всего увеличивает здоровье), ключевая вода, квас, морс, черный чай, зеленый чай и яблочный сок (максимально повышает ману). Некоторые виды продовольствия можно приобрести не только в магазине, но и выбить из

Администрация ARENA Online надеется, что кулинарные нововведения «значительно повысят тактическую динамику боя». А не породят проблему ожирения п<u>ер</u>сонажей, добавим мы от себя...

Лучшие MMORPG месяца

Игра	URL	Рейтинг польз	ователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.	turbine.com	8.4
EVE Online	http://www	.eve-online.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com		8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com 8.3		8.3
Pirates of the Burning Sea	http://www	.burningsea.com	8.2
Guild Wars	http://www	.guildwars.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www	.darkageofcamelot.com	8.2 🔽

Самые оживаемые MMORPG месяна

remine ownigue ribber a ricerique inclumina. ribbera.com			
Игра	URL Рейтинг пользователе		вателей
Age of Conan Warhammer Online:	http://www.ageofconan.com		7.4
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com		7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com		7.3
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/		7.2
Stargate Worlds	http://www.stargatev	vorlds.com	7.1
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate	-evolution.com	7.1 🔼
Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com 7.1		

Caphau saw ner? 2% (78 W+ 4302) 9-10 2% (90 e+4900) 11-13 12% (529 ex 4303) 14-15 18% (707 se 4000) 16-13 28% (1000 as 4302 19-21 20% (842 m 4003) 22-25 13% :542 ev 4302 26-30 4% (182 as 4302) 31-40 3% (121 ws 4303) 454

2% (103 H 4303)

Опрос общественного мнения

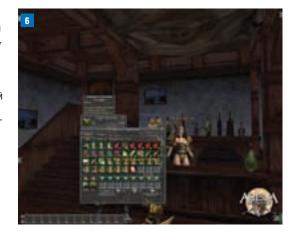
Нас снова продолжают удивлять результаты опросов российских MMORPG-порталов. На этот раз речь идет о возрасте отечественных онлайновых геймеров – как вам нравится 2% дошкольников и всего 5% людей, старше 31 года?

Зато две трети онлайновых игроков (62%) попадают в весьма узкий 7-летний диапазон – от 14 go 21 года.

Для сравнения: средний возраст геймера в США – 30 лет. По данным Pricewaterhouse Coopers, в этой стране в одиночные и онлайновые игры играют 75% глав семейств и 100% студентов колледжей и университетов...

Источник: MMORPG.su. опрошено 4 302 человека.

Для экономии места egy и напитки можно паковать в корзины и размещать по 5 штук в одной ячейке котомки.



ммо-колонка





Евгений Никоноров

совпадает с мнением колумниста.



ИЗДАТЕЛИ MMORPG ТЩАТЕЛЬНО СКРЫВАЮТ ОТ НАС ТОТ ФАКТ, ЧТО ИХ ИГРЫ ОЧЕНЬ СЛОЖНЫ. КРАСИВАЯ ГРАФИКА И ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ИНТЕРФЕЙС КАК БЫ ГОВОРЯТ НАМ: ПОПРОБУЙ, ЭТО ПРОСТО! НА САМОМ ЖЕ ДЕЛЕ, КАЗУАЛЬНЫХ ММОRPG ВООБЩЕ НЕ БЫВАЕТ.

уществуют такие странные люди, как бегуны на короткие дистанции. Я говорю о профессионалах, о людях, посвятивших себя легкой атлетике. О людях, выдерживающих по две тренировки в день без праздников и выходных. Чтобы выбежать из лесяти секунл на стометровке, бегуну на короткие дистанции нужно интенсивно тренироваться долгие и долгие годы. Возможно, какое-то время ему это будет даже нравиться. Потом останется удовлетворение от достижения новых результатов. Еще через некоторое время наступит период, когда прошлые результаты будут улучшаться, дай Бог, в одном из тысячи забегов. И только бегун, не сломавшийся, не разочаровавшийся в своих силах и продолживший работать над собой на этом этапе, имеет шанс стать по-настоящему великим. Геймер сказал бы, что быть бегуном на короткие дистанции - это весьма «харлкорно»

Игры бывают простые и сложные, однако большая их часть рассчитана на то, чтобы средний игрок смог пройти их до того, как они наскучат или начнут раздражать. Для одиночной игры прохождение можно рассматривать как наивысший результат, как те самые десять секунд на стометровке. Но если бегунов, способных выбежать из десяти секунд, - единицы, то игроков, способных пройти ту или иную игру, миллионы. Соответственно, ни о какой хардкорности средней компьютерной игры речи идти не может. В игре могут

быть какие-то секреты, дополнительные концовки или различные оценки за прохождение. Разработчики многих одиночных игр оставляют в своих творениях определенное пространство для хардкорных игроков, а иногда увлеченные игроки и сами ставят перед собой трулнолостижимые цели. Олнако сути это не меняет. Игрок, прежде всего, должен получать удовольствие от процесса. Если он после прохождения игры настойчиво продолжает отыскивать все секреты, это значит лишь то, что он не пресытился, недополучил своё удовольствие.

Коренным образом дело меняется тогда, когда человек начинает соревноваться с другим человеком. Это может быть как дуэль в StarCraft, так и скоростное прохождение Quake (ведь это тоже соревнование не с каким-то там бездушным таймером, а с другими людьми, пытающимися пробежать игру еще быстрее). Здесь удовольствие очень тесно сопряжено с соревновательным элементом, а значит, и с победой. Можно сколько угодно толковать о том, что главное – не победа, а участие, но скажите это поклонникам сборной Англии по футболу. В типичных многопользовательских играх человек не просто движется по сюжету к одной из заданных концовок, но соревнуется с другим человеком, а значит, здесь нет предела совершенству. Помню, когда я впервые увидел профессионального игрока в Warcraft 3 за «работой», у меня был настоящий шок! Я банально не успевал отследить то, что

происходило на его экране! В один миг разрушились все мои представления о господстве гения тактической мысли. Я смотрел на ту безумную пляску юнитов, повинующихся неудержимому напору команд, и понимал, что даже величайший полководец, постигнувший все тонкости механики и баланса игры. не сможет победить профессионального игрока. Тогда я узнал, что истинная цена победы в Warcraft 3 - многие и многие часы, потраченные на тренировку нужного количества кликов в

MMORPG - не просто многопользовательская игра, но пространство, в котором живут тысячи человек. Ежеминутно ты соревнуешься не с десятком профи, а с целым миром. Каждый обитатель этого мира стремится так или иначе самореализоваться в нём, но набор методов этой самореализации здесь крайне ограничен. И практически все они подразумевают самореализацию за счет других. Если тебя одевают в крутейший шмот, значит, он не достался кому-то другому. Если ты в топе таблицы хонора, значит, ты убивал игроков противоположной фракции. Если твой клан владеет замком, то сотни других только мечтают об этом. Очень часто хардкорность MMORPG оценивают по степени открытости PvP. Так, прародительница всех многопользовательских RPG-шек Ultima Online считается чрезвычайно хардкорной, «продвинутой» игрой, а Ragnarok Online - всего лишь казуальным развлечением. Но и в Рагнарёке для того.

чтобы прокачаться и одеться по последней моде, нужно пахать аки конь. Можно оценивать хардкорность и по сложности прокачки. Тогда в разряд сложных игр сразу попадёт Lineage 2, с её непрекращающимся качем, переходящим по своей напряженности на высоких уровнях все разумные пределы. World of Warcraft, с его возможностью за 2-3 месяца ненапряжной игры достичь максимального левела, смотрится как-то по-детски. Но если в линейке игра на максимальном уровне практически заканчивается, то в World of Warcraft - только начинается. Можно рассматривать хардкорность как сложность освоения. Тогда самой хардкорной MMORPG, пожалуй, будет EvE Online. Истина, как всегда, находится где-то посередине. MMORPG хардкорны по своей природе. Если бы в гипотетической MMORPG все игроки легко могли получить максимально возможные игровые блага, играть в такую игру очень скоро стало бы не-интересно. Это как в старом советском фильме про Хоттабыча, в сцене про футбольный матч, когда старик наколдовал каждому футболисту по мячу. Светлые мечты о всеобщем равенстве и коммунизме неприемлемы для игровой реальности. Здесь интерес подогревается острой конкурентной борьбой. Казуальных MMORPG не бывает. Если вы решили приятно провести пару вечеров, то такая игра – не для вас. Вы не выдержите ее ритма. Однако посудите сами - кому из нас не близок соревновательный дух?







Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере! Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку Росно на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru







LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

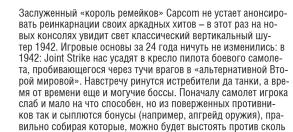
1942: Joint Strike

PSN/XBLA ПРЕВЬЮ



угодно сильного врага.

Жанр: shooter.scrolling.vertical.3D | Издатель: Сарсот | Разработчик: Backbone Entertainment | Дата выхода: лето 2008 года



Ключевой момент 1942: Joint Strike – кооперативное прохождение, возможное как на одной приставке, так и в сетевом режиме. С появлением второго игрока совершенно меняется сложность уровней, а за ней и выбор вооружения. К тому же, при совместной игре есть возможность воспользоваться интересным нововведением – так называемыми Joint Strike. Как

только заполнится специальная шкала, в которой ведется счет подстреленным врагам, откроется доступ к одной из трех (перед вылетом предстоит выбрать) специальных атак. Их применение рассчитано на грамотную совместную работу: только сообща вы сможете добиться максимальной эффективности супера.

С приходом на приставки нового поколения, римейк 1942 получит абсолютно новую графику. Хотя геймплей и останется двухмерным, визуальные перемены более чем заметны. Уже сейчас 1942: Joint Strike выглядит впечатляюще – красочные взрывы, следы от ракет и прочие спецэффекты выполне-

К звуку тоже подошли более чем серьезно – композитором музыки к игре значится Норихико Хибино, известный прежде всего своей работой над сериалом Metal Gear.

Мы верим, что 1942: Joint Strike может заинтересовать не только ценителей ретро, но и геймеров-новичков. Запуск игры планируется этим летом одновременно на PSN и XBLA





Plunder

PC/PSN/XBLA ПРЕВЬЮ

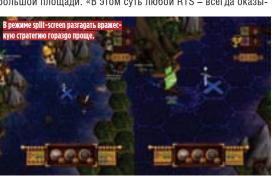
Жанр: strategy.real-time.historic | Издатель: Capcom | Разработчик: Certain Affinity | Дата выхода: 15 июня 2008 года

Алексей «ЗerglinG» Косожихин





Хотя редакция «Страны Игр» и порицает пиратство, но для новой мультиплеерной стратегии от Сарсот мы готовы сделать исключение – Plunder выглядит, как минимум, любопытно. Как вы догадались, в ней нам предстоит примерить на себя роль капитана пиратского судна. Перемещая корабль по поделенному на гексы (как в настольной игре Settlers of Catan) морю, мы сражаемся с другими пиратами и захватываем города. Главная цель: подчинить себе заранее оговоренное число городов на карте. Захват других он позволяет получить некоторый приток ресурсов: золота, древесины и универсального топлива любого пирата рома. Ресурсы предстоит тратить на повышение обороноспособности подвластных городов и различные апгрейды судна. Кроме рома, суровую и полную опасностей жизнь пирата скрасят появляющиеся в случайных местах карты бонусы, вроде «водоворота», которым можно потопить зазевавшегося оппонента, или «бомбы», наносящей урон по большой площади. «В этом суть любой RTS – всегда оказы-



ваться в нужное время в нужном месте. Мы всего лишь убрали ненужные сложности», - говорят разработчики. Не будем умалчивать, что Plunder с самого начала затачивалась под мультиплеер, и рассказывать про ее сингл, составленный из пережевывания многопользовательских режимов, особо нечего. В многопользовательских побоищах смогут участвовать до четырех игроков при игре с разделением экрана и до восьми – по сети. В Plunder планируется party-система, позволяющая команде участвовать в одной игре за другой, не меняя состава. А если 25 представленных в игре карт вам все же когда-нибудь наскучат, то добро пожаловать во встроенный редактор уровней! Собственными творениями можно будет поделиться и с другими геймерами

Нам кажется, появление такого проекта на онлайновых сервисах консолей - событие, достойное повышенного внимания. Примерить пиратскую треуголку и попугая мы планируем уже этим летом



PlayStation Store

- Condemned 2: Bloodshot, 713 Мбайт
- Sega Superstars Tennis, 500 Мбайт
- UEFA EURO 2008, 1021 M6aŭt
- Armored Core: For Answer, 571 M6ant

- Rock Band: Earache Trashpack 01 (At the Gates «Blinded by Fear», The Haunted «D.O.A.», Evile «Thrasher»), 64.4 Мбайт, \$5.49 или \$1.99/шт.
- Rock Band: Boston Pack 01 («More Than A Feeling», «Hitch A Ride», «Peace of Mind», «Rock and Roll Band», «Smokin'», «Something About You»), 189 Мбайт, \$9.99 или \$1.99/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 08: Doral Golf Resort – Blue Monster Course, 277 M6aŭt, \$4.99
- Tiger Woods PGA Tour 08: Maxed out Player, 100 Кбайт, \$2.49
- Tiger Woods PGA Tour 08: Turnberry Golf Resort, 209 Мбайт, бесплатно
- PAIN: character add-on's (Muffy, Cookie, Hung-Lo, Santa, Skurv Dogg, Ginger), 35 руб./шт.
- PAIN: «Fun with Explosives» add-on, 1783 Кбайт, бесплатно
- Stranglehold: Мар Раск, 445 Мбайт, 535 руб.
- Turok: Multiplayer Map Pack 1, 276 Мбайт, £1.99 High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition: camera add-on, 101 Кбайт, бесплатно
- Unreal Tournament III: Map Pack 1, 82 Мбайт, \$4.99
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore: Downloadable Songs, \$1.50/шт.
- The Eye of Judgment: Biolith Rebellion 2, 345 py6.

Xbox Live Marketplace

- UEFA EURO 2008, 1.10 Гбайт
- Raiden Fighters Aces, 130 MGaŭt
- The Spiderwick Chronicles, 630 M6aйт

- Turok: Multiplayer Map Pack 1, 276 Мбайт, 400 MP Chessmaster LIVE: Chess Set's (Egypt, Mongol,
- Pyramids, Spheres, Mushrooms), 80 MP/шт. Forza Motorsport 2: #1 Peugeot 207 S2000, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-22A -GRYPHUS EMBLEM-, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-22A -INDIGO WING- и F-14D -ZIPANG-, 200 МР/шт.
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-22A -THE IDOLMASTER HARUKA- и Mirage2000-5 -THE IDOLMASTER YAYOI-, 400 MP/шт.
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: RAZGRIZ SET 02, ACE OF ACES MISSION 02 N CO-OP BATTLE DL 2. 300 MP/WT.
- Rock Band: Boston Pack 01 («More Than A Feeling», «Hitch A Ride», «Peace of Mind», «Rock and Roll Band», «Smokin'», «Something About You»), 800 MP или 160 MP/шт.
- Need for Speed ProStreet: Porsche GT3 RS [Booster Pack], 120 MP
- Need for Speed ProStreet: Porsche 997 GT3
- [Booster Pack], 100 MP Need for Speed ProStreet: Porsche Carrera GT
- [Booster Pack] и Aston Martin DBR9, 200 MP/шт. Need for Speed ProStreet: Aston Martin DB9, 170 MP
- Need for Speed ProStreet: Audi R8 [Booster Pack], 140 MP
- **Need for Speed ProStreet: Bugatti Veyron** [Booster Pack], 250 MP
- Need for Speed ProStreet: Dodge Challenger [Booster Pack], 60 MP
- Need for Speed ProStreet: Energizer Lithium Extender Pack и Coke Zero Booster Pack.





Новости

Алексей «Зergling» Косожихин Зergling@gmail.com

Вышла свежая прошивка для PS3 за номером 2.20. Горячо ожидаемой функции внутриигрового общения по PSN в ней нет, зато добавлены другие «вкусности»: поддержка профиля 2.0 для Blu-Ray (также известного как BD-Live), возможность проигрывания видеофайлов объемом больше 2 Гбайт, копирование плейлистов на PSP, а также возможность продолжить просмотр BD или DVD с места останов-

ки, даже если диск извлекался из приставки

Создатели Burnout Paradise сообщили, что дополнительные острова для этой игры, скачиваемые с PSN и XBLA. будут бесплатными. Это не касается остального скачиваемого контента – разработчики планируют вводить и платные дополнения тоже.

Из стана корпорации Sony просочилось в Сеть секретное расписание выхода PSN-контента. Са-

ма компания прямо не опровергла обнародованную информацию, сославшись лишь на большую размытость «настоящих» сроков. В любом случае, в расписании есть и довольно интересные пункты: дополнение для PixelJunk Monsters в конце апреля, Wipeout HD и echochrome в мае и, наконец, долгожданные Flower и Home, а также таинственная Ratchet: Quest For Booty – в июле.

Хорошие новости аля пользователей Xbox Live.

ожидающих Super Street Fighter II Turbo HD Remix. Сарсот заявила. что грядущий ремейк ультрапопулярного файтинга избавлен от былых проблем, связанных с лимитом на объем игры. Поговорив с людьми из Microsoft, разработчики получили эксклюзивное разрешение никак не ограничивать себя. Это касается и другого римейка от Capcom - Bionic Commando: Rearmed. Так что обе игры вступят в бой за место под солнцем в полную силу

Питер Молинье – знаменитый босс Lionhead

Studios – рассказал, что для XBLA разрабатываются три игры, совместимые с Fable 2. Полученные в Mage Dice, Wizard's Tower и Keystone очки будут автоматически переведены во внутриигро-

Создатели Rock Band отпраздновали переход рубежа в 6 миллионов скачанных песен... выпуском патча. Главное его улучшение – встроенный сервис покупки новых композиций. Благодаря ему, можно

прослушать и затем купить понравившуюся песню. не выходя из игры. Также были исправлены ошибки с распознаванием голоса и повышена скорость скачивания мелодий.

Сребролюбие Electronic Arts не знает предела – ведь дополнительное оружие в бета-версии (!) Battlefield: Bad Company приходится покупать за реальные деньги. 10 пушек в игре закрыты для использования теми, кто не раскошелился на них в Xbox Live Marketplace. Конечно, мы очень рады находчивости разработчиков, но всерьез опасаемся за баланс мультиплеерных бета-побоищ.

Вышел патч для PS3-версии Unreal Tournament III.

Благодаря ему американские и европейские геймеры наконец-то смогут играть на одних серверах. Также обновление заметно улучшает систему голосового общения, поддержку пользовательских моаов и поведение ботов

Сюрреалистичная стратегия Darwinia появится на Xbox Live Marketplace в улучшенном и дополненном XBLA-издании. Новая игра под замысловатым названием Darwinia+ будет идти вместе с мультиплеерной частью, носящей имя Multiwinia: Survival

это бесспорный плюс

Wolf of the Battlefield: Commando 3 PSN/XBLA ПРЕВЬЮ

Жанр: shooter.third-person.30 | Издатель: Capcom | Разработчик: Backbone Entertainment | Дата выхода: II квартал 2008 года

Алексей «ЗerglinG» Косожихин



Еще одна древняя игра стараниями Сарсот переродится на новых консолях – анонсирована Wolf of the Battlefield: Commando 3. Продолжая популярноый скролшутер с видом сверху, она полностью наследу ет геймплей предка: не останавливаясь ни на минуту, мы расстреливаем толпы врагов, избе гая встречного огня. Под контроль выдадут трех персонажей, различающихся не только внешне, но и характеристиками. Играть можно будет и втроем - на одной консоли или в онлайне.

Благодаря трехмерному движку и мультяшной стилистике игра уже сегодня выглядит сущей конфеткой. А музыку для нее опять напишет именитый Норихико Хибино.

Более того, в придачу к Commando 3 подписчики Xbox Live Gold получат возможность поучаствовать в бета-тесте грядущего хита

Street Fighter II Turbo HD Remix.





РЕТРОКЛАССИКА

Reel Fishing, £3.49 Metal Gear Solid. ¥600

Dreamfall: The Longest Journey, 2.23 Гбайт, 1200 МР

- Mega Turrican, Sega Megadrive, 800 WP Uridium, Commodore 64, 500 WP International Karate, Commodore 64, 500 WP
- Cruis'n USA, Nintendo 64, 1000 WP Super R-Type, Super Nintendo, 800 WP
- Spelunker, NES, 500 WP Powerball, Sega Megadrive, 800 WP King's Knight, NES, 500 WP





Brain Challenge ★★★★

Ученые утверждают, что человек использует возможности свое-

го мозга не полностью, а лишь на десять процентов. Нет никаких оснований им не доверять. Вместе с тем, ученые также со-

ветуют регулярно «разминать» свой мозг, тренировать серое вещество, решая всевозможные головоломки. Можно вспом-

нить способы нахождения производной или первообразной, читать много научной литературы и ежедневно решать кроссвор-

ды, но куда проще (что ни в коем случае не означает «лучше»)

сделать мозговую зарядку, не отходя от телевизора, то есть, иг-

рая. Brain Challenge, в отличие от Brain Training доктора Каваси-

игрока. Она является, скорее, еще одним сборником мини-игр,

где вместо спасения человечества в образе анимешной девочки

в боевом костюме предлагается решать простенькие логические

задачки. Разумеется, позволяется вести учет своих тренировок, как и в Brain Training, однако здесь напоминать о необходимости пройти ежедневную проверку будет не огромная низкополигональная голова, а миловидная светловолосая девушка-доктор -

Brain Challenge составлена из новых и давно знакомых испытаний. Разобраться, какой из предметов тяжелее, установить,

какой шарик подпрыгивает выше, по памяти повторить путь «змейки», перемещающейся по квадратному полю, – интересно

и увлекательно, благо большая часть головоломок все же не позаимствована из тестов по психологии, а придумана разработчи-

ками. Список игр достаточно богат, плюс он содержит недоступные изначально забавы, открывающиеся по мере прохождения. В XBLA-версию включен мультиплеер на четыре человека, к сожалению, популярностью не пользующийся. Имеется и стресстест, а также упрощенный вариант мини-игр, предназначенный для детей. Разнообразие игровых режимов омрачает лишь не

всегда толковое описание заданий. Подчас понять, что требует-

ся сделать в той или иной игре, удается лишь после нескольких

неудачных попыток, что, естественно, отражается на статистике.

Упущение досадное, но не фатальное

мы, не столь настойчива в получении каких-либо результатов от

Жанр: special.mini-games | Издатель: Gameloft | Разработчик: Gameloft | Размер: 120 Мбайт | Зона: 💻 | Цена: 800 МР

XBLA HOBUHKA



Помимо XBLA, Brain Challenge доступна в версиях для Nintendo DS, мобильных телефонов и iPod. Отличительными особенностями XBLA-варианта является похорошевшая графика и сетевой мультиплеер. Зато на Nintendo DS бал правит изобретательное управление, а самой популярной считается «мобильная» версия: она уже успела обзавестись сиквелом.



Новости Интернета



Автоматические Podiocast'ы позволят заработать

Идея о создании нового сервиса пришла в голову французу Патрису Кавама (Patrice Kawam) в нью-йоркской поземке, где он страдал от бесцельно растрачиваемого времени: «Сколько новостей и сайтов я мог бы просмотреть в дороге!» Спустя всего два года на суд общественности был представлен новый Web 2.0 сервис Odiogo (http://www.odiogo.com).

Основная задача новинки – превращать в речь небольшие куски текста (до 4 тысяч знаков). Технология TTS (Text-To-Speach) давно известна, но тот, кто с ней сталкивался, знает - качество «озвучки» в большинстве случаев не самое лучшее - слова читаются без интонации, голос звучит неестественно, паузы не выдерживаются и так далее.

Odiogo усовершенствовала процесс превращения текста в речь и, надо признать, искусственный голос звучит теперь почти естественно, делает паузы и интонирует. Теперь «на лету» превращают заметки новостных сайтов, RSS-потоки или записи в блогах (поддерживаются платформы WordPress, Blogger, TypePad, BlogEngine.NET и Terapad) в небольшие МРЗ-файлы, которые легко разместятся на любом мобильном устройстве (КПК, сотовый телефон, плеер) и отправятся с вами кула уголно.

Владельцам блогов достаточно бесплатной регистрации в Odiogo, после чего в дневнике появится специальная кнопка, а каждый пост получит дублирующий речевой МР3-файл. В него также будет вставлены необходимые джинглы и немного рекламы. Дальше все почестному – если статистики Odiogo обнаружат, что слушателей у блога достаточно, его владелец получит причитающуюся часть рекламных доходов.

Единственное, что расстроит русскоязычных блоггеров, - отсутствие поддержки кириллических текстов. Но, надеемся, эта проблема будет вскоре устранена - либо самой Odiogo. либо нашими предприимчивыми соотечест-

В Сети между нами чуть больше шести посредников...

Гипотеза о том, что между двумя незнакомыми людьми не более семи знакомых друг с другом посредников, проверялась уже не раз. Впервые такое исследование в 1967 году провел американец Милграм, изучив «расстояние» между пользователями бумажной почты, в 2003 году Уоттс подтвердил его выводы применительно к электронной почте.

Теперь «правило семи» решили проверить на пользователях интернет-пейджеров (служ-бы мгновенных сообщений типа MSN, ICQ и т.п.). В исследовательском центре Майкрософта в Редмонде проанализировали архив MSN за один месяц — это, между прочим, бо-лее 255 миллиардов сообщений от 240 миллионов человек или около 30 миллиарлов разговоров.

Все опять подтвердилось – если за факт знакомства принять обмен сообщениями между людьми, то среднее расстояние между двумя любыми пользователями интернет-пейджера составляет 6,6 человека.

Исследователи особо подчеркнули, что не имели доступа к содержанию сообщений или скрытым данным пользователей, а лишь фиксировали адресатов/получателей и всю открытую информацию, указанную при регистрации (пол. возраст и т.д.).

Российские соцсети заговорят на всех языках?

Популярная российская социальная сеть «Одноклассники.py» (http://www.odnoklassniki.ru) откроет свои филиалы на Украине и в Казах стане уже до конца этого года. Процесс идет полным ходом - зарегистрированы соответс твующие доменные имена в зонах .ua и .kz. Новые ресурсы будут ориентированы на русскоязычных пользователей (язык интерфейса по-прежнему русский) и, как сообщает газета «Коммерсант», лишь оптимизированы под регионы. Но в перспективе возможны версии соцсети на украинском и казахском языках. В России «Одноклассники.ру» являются одной из крупнейших социальных сетей - свыше 12 миллионов пользователей и до \$200 тыс. ежемесячных доходов от рекламы. Главный конкурент «Одноклассников.ру социальная сеть «ВКонтакте.ру» (http:// vkontakte.ru) опережает соперника – она уже перевела интерфейс на украинский язык и лелеет глобальные планы – перевод «ВКонтакте.Ру» на английский. Администрации проекта помогают энтузиасты из некоторых стран СНГ, которые, в частности, перекладывают ее интерфейс на белорусский язык.

Файлхостинг от Яндекса — 750 Мбайт/90 дней

«Яндекс» представил бета-версию нового проекта «Народ: Диск» (http://narod.yandex.ru/ disk) - это востребованный многими обитателями Сети сервис хранения данных. Увы, для пользования сервисом необходима учетная запись (паспорт) на «Яндексе», однако неудобство двухминутной регистрации оправдано неограниченным количеством загружаемых пользователем данных и внушительным порогом в 750 Мбайт на размер для одного файла (одной загрузки). Кроме того, как отмечает портал «Вебпланета», сервисом поддерживается докачка, а также разрешено вести до 16 загрузок одновременно (пока поддерживается только Download Master). Пользовательские данные, как и на других файлообменных сервисах, хранятся до 90 дней (с возможным продлением еще на 45) и если ими три месяца никто не воспользовался, будут удалены. Однако если файлы регулярно скачи вают - они хранятся так долго, как это нужно пользователям. Неплохо и то, что все файлы на сервисе проверяются антивирусом Dr.Web. Еще один приятный момент – интеграция нового сервиса с всероссийской программой «Яндекса» «Локальная сеть» (http://local. **yandex.ru**). В теории это позволяет интернетчикам получать данные с серверов компании по локальному тарифу, но только в том случае, если ваш провайдер заключил соответствующий договор с «Яндексом». К сожалению, лояльные к пользователям провайдеры есть пока только в Екатеринбурге и Новосибирске. На данный момент остается открытым еще один важный вопрос - какой метод борьбы с пиратскими файлами выбрали сотрудники «Яндекса»? Будет ли это пре- или постмодерация (что затруднительно, учитывая потенциальный наплыв желающих на новый сервис), либо же нелегальная продукция будет удаляться с серверов лишь в случае обращения правообладателя? Поживем - увидим.

От рекламы в блоге можно только откупиться

Популярный в Рунете блог-хостинг Livejournal. сот завершил свое превращение в чисто ком-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

Nenavist.com



Кому читать/писать:

тем, кого распирает, колбасит и плющит...

Аскар o Call of duty 4: Modern Warfare: «...испортили впечатление об игре, какого ... там российские солдаты бегают летом в бушлатах и ушанках? Хотя в то же время пендосы в нормальном летнем форменном обмундировании? Тупые ... издеваются, что ли над российской армией?! Типа, вот какие русские...». Приведенная выше цитата - образец политкорректности аля «падонкафскаго» «Портала лютой ненависти». Граждане и гражданки, оставляющие посты и комментарии в этом коммьюнити, обычно не стесняются в выражениях – ненормативная лексика тут, простите за каламбур, самая что ни на есть норма. Впрочем, несмотря на сплошной мат, читать записи чаще всего забавно и даже интересно, особенно если и у вас накипело в душе по тому же поводу. Но в некоторых случаях ненависть пишущего затемняет сознание настолько, что понять суть претензий невозможно. При всей психотерапевтической направленности проекта (поругавшись на людях, мы, несомненно, снимаем стресс) посещение «Ненависти» полезно не всем. Дети, беременные женшины, курсистки и воспитанные ажентльмены должны держаться от проекта подальше. Все остальные могут время от времени заглядывать сюда, чтобы всласть поругаться.

Ориентироваться в блоге несложно. Злобные реплики структурированы по двадцати разделам («Личное», «Игры», «Книги», СМИ, «Интернет» и так далее). Есть тэги, ТОР 50, «Галерея ненависти» с собранными со всего Интернета картинками и просто уморительный раздел «ругательного» (скорее - прикольного) видео.

«Блог об играх» http://a-games.i



Кому читать/писать:

тем, кто любит спорить с авторами игровых рецензий.

«...я не всегда согласен с обзорами в популярных журналах, поэтому и решил писать свои», - объясняется с публикой серік, хозяин этого stand-alone блога. Что ж, согласимся: порой наши тексты слишком длинные, да и читают их «по диагонали». Но ведь авторам многих бумажных и электронных СМИ платят за объем, вот они и стараются написать побольше.

Зато в СМИ пишут грамотно, чего в «Блоге об играх» не наблюдается. К тому же, в боль-HINHCTRE MECTHAIX HOCTOR RAIDESAINT VIIIN HEприкрытой коммершии – краткая и почти всегда хвалебная рецензия непременно завершается реферальной ссылкой на один из сетевых магазинов. А вот «бескорыстные» посты о свежих патчах, бесплатных играх и важных новостях составляют, увы, лишь малую часть всех сообщений. Блог существует уже второй год и, судя по

всему, пока так и не нашел свою «генеральную линию». Жаль, задумка-то очень неплохая. Впрочем, шанс есть – владелец проекта не против, чтобы ему помогали, а потому те, кто не доволен профессиональными рецензиями, вполне могут обрести себя на «Блоге об играх». И наконец-то показать всем недотыкомкам-игрожурам, что такое настоящая геймерская рецензия!



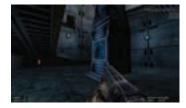
Мини-игры. Наш выбор

ДРАКИ, RTS, STEALTH-ACTION ИЛИ ПРОСТО ACTION — HET TAKOГО ЖАНРА, КОТОРЫЙ НЕЛЬЗЯ ПРЕДСТАВИТЬ В МИНИ-ФОРМАТЕ. ДОБАВЬТЕ К ЭТОМУ ОДИНОЧНЫЙ И МНОГОПОЛЬ-ЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМЫ, ВВОД КОДОВ, КОНСТРУИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ — И ВЫЯСНИТСЯ, ЧТО FLASH-РИМЕЙКИ «ВЗРОСЛЫХ» ХИТОВ НЕМНОГИМ ХУЖЕ ОРИГИНАЛОВ...

PHOSPHOR

http://www2.rasterwerks.com/game/phosphor/beta1.asp

Свежайшая версия Quake' подобного Phosphor сведет с ума всех любителей FPS. Гибкие настройки, знакомое управление, отличный выбор оружия и брони, карты, аптечки — все так знакомо. Игра, сделанная на Macromedia Director, поддерживает одиночный и многопользовательский режимы.



STEALTH HUNTER MGS

http://www.aeonitv.com/ab/games/action-adventure/stealth-hunter.php

Все, конечно же, помнят великую Metal Gear Solid — одну из первых игр в жанре stealth-action, выпущенную Копаті для Playstation. В Stealth Hunter воспроизведены все основные элементы геймплея — Солида Снейка надо провести мимо бесчисленных охранников и уничтожить боссов...



NECROMANTUS WARCRAFT

http://necromanthus.com/Games/Flash/warcraft.html

Румын Ремус Маринеску, более известный как Necromantus, обожает ваять флэш-римейки великих хитов прошлого. И если DOOM так и остался незавершенным, а Diablo как-то не удался, то Warcraft очень напоминает культовую RTS'ку середины 90-х (Warcraft II): шахты, лес, крестьяне и орки.



MORTAL KOMBAT

http://tabmok99.mortalkombatonline.com/mkgames.html

В 1992 году Mortal Kombat поразил многих своими инновациями – комбо-удары и фаталити, анимация персонажей с использованием живых людей. По ссылке поклонники файтингов найдут десятки флэшек, имитирующих мини-игры, спрайты/задники, персонажей и боссов из оригинального Mortal Kombat.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Япdex отслеживает 79 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +2 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(39 тыс. записей/день, – 3 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(22 тыс. записей/день, – 5 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(5 тыс. записей/день, – 1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(5 тыс. записей/день, без изменений)
7.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(3 тыс. записей/день, – 1 тыс.)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)

мерческий проект. Благодаря умелому руководству компании SUP, на этом сервисе прекращено предоставление так называемых «базовых» аккаунтов, которые не требуют ни прямой оплаты, ни косвенной — в виде размещения сторонней рекламы.

Пользователи Livejournal.com помнят, что до самого недавнего времени базовые аккаунты были предпочтительным вариантом для большинства обитателей сервиса. Соответственно, платные аккаунты с ежегодной абонентской платой выбирало меньшинство, несмотря на большее число предоставляемых возможностей.

После покупки Livejournal.com SUP'овцы ввели еще один тип аккаунтов – «улучшенные». Они имели почти все возможности платных, но вместо денег окупались за счет размещаемой на страницах блога рекламы.

К огорчению новых владельцев сервиса, большинство пользователей делало вполне предсказуемый выбор — «базовые» аккаунты предпочитались «улучшенным», поскольку присутствие рекламы в блоге производит не слишком хорошее впечатление на его читателей.

Увы, но с 12 марта лазейка закрылась, и выбор у пользователей блог-хостинга остался только между рекламным и платным аккаунтом. Впрочем, те, кто успел завести базовый аккаунт до 12 марта 2008 года, его сохранят. Отметим, что создатель Livejournal.com Брэд Фицпатрик заявил, что не доволен действиями новых хозяев сервиса, и сам он рекомендовал им так не поступать. Члены недавно созданного Наблюдательного Совета Livejournal.com. также оказались недовольны отменой «базовых» аккаунтов, но и к их протестам в компании не прислушались.

Nine Inch Nails заработали в Интернете \$1,5 миллиона за одну неделю

Группа Nine Inch Nails (http://www.nin.com) заработала 1,6 миллиона долларов только за первую неделю продаж в Интернете своего нового альбома "Ghosts I-IV", сообщает Billboard.

Альбом, состоящий из 36 инструментальных треков (четыре CD-диска), был выпущен 2 марта и распространяется исключительно через сайт коллектива. Причем поклонники могут бесплатно скачать девять треков первого альбома в высоком качестве (320 Кбит/с), либо за пять долларов скачать все 4 диска цетиком

8 апреля альбом выйдет на физическом носителе. Двойной диск будет стоить 10 долларов. Для продвижения альбома в Интернете группа также создала собственный канал на YouTube (http://www.youtube.com/group/ ninghosts), где намерена показывать любительские ролики поклонников на композиции с «Ghosts I-IV».

Nine Inch Nails — уже не первые, кто распространяет свою музыку через Интернет, минуя традиционную звукозаписывающую индустрию, напоминает Lenta.ru (http://www.lenta.ru). Ранее таким образом свой новый альбом In Rainbows выпустили Radiohead. Тем не менее, лидер Nine Inch Nails Трент Резнор обвинил британцев в «неискренности» за утверждения, что качество mp3-файлов альбома было слишком низким.

Пластинка «Ghosts I-IV» не попала в очередной хит-парад Billboard, поскольку журнал не учитывает интернет-продажи. **(1**)

Бесплатная браузерная игра номера





ЖАНР:РАЗРАБОТЧИК:ОНЛАЙН:

социальная сеть/симулятор футбольного менеджера Stadium33

http://www.stadium33.ru или http://www.worldstadium.ru

Проект стартовал в декабре 2004 года, его основополагающая идея — объединение российских болельщиков в рамках одного виртуального стадиона. «Стадион 33» — это не только игра. Времяпрепровождение на «спортивном объекте» выглядит так: встречи, совместные походы на матчи и футбольное прогнозирование — в этой реальности, а общение на «трибунах» (в форуме), создание собственной футбольной команды и участие в сетевых турнирах — по ту сторону экрана. Нас, как вы понимаете, интересует именно последнее.

По уверенням администрации, Stadium33.ru — «лидер российского фэнтези-футбола». Заметим, что по поводу прилагательного «фэнтези» волноваться не стоит, никаких гномов или эльфов — просто в Рунете так принято
именовать многопользовательские онлайновые симуляторы футбольного менеджмента. Столь же приблизительно и утверждение о ведущей роли «Стадиона 33». Безоговорочные лидеры жанра, конечно же, «Золотая
Бутса» (http://www.champions.ru) и Virtual Soccer Online League (http://
www.virtualsoccer.ru). По крайней мере, так уверяет счетчик LiveInternet'a:
у грандов 3-4 тысячи посетителей в день, тогда как у «Стадиона 33» их
меньше раз в десять. Для хардкоров фэнтези-футбола это, безусловно,
минус (стимулы не те...), зато новичку в нераскрученном проекте освоиться пюше.

Если вам знакомы Football Manager или Championship Manager, то считайте, что суть игрового действия ясна. После регистрации на «Стадионе 33» (осторожнее с выбором логина – это и будет ваше имя в игре, команду вы поименуете позже) наступает самый волнующий момент — подбор футболистов. Для этого заходим в раздел «Трансфер» — тут можно покупать спортсменов из разных клубов с любой специализацией. В окошке «Трансфера», справа от «Общего фильтра поиска», указан бюджет команды — 6 тысяч руандов (рублей). В эту сумму необходимо уложиться.

Как только игроки куплены, перемещаемся в «Офис» для формирования состава на ближайший тур и т.п. Сводная картина текущих достижений игрока представлена в «Кабинете» — финансовые показатели, место в общем зачете, результаты. Еще более подробные данные и дополнительные опции сокрыты во все том же «Офисе» (например, «Прогнозы» — верно угадиный результат принесет дополнительные очки).

Начинающие менеджеры стартуют во второй Лиге. Чтобы перейти в первую, по итогам сезона надо войти в лучшие 50 команд второй Лиги. Ни во второй, ни в первой Лигах выигранные в турнирах призы нельзя конвертировать в реальные деньги. А в Высшей Лиге (WorldStadium VIP садие) это разрешено. Чтобы стартовать сразу в Высшей Лиге и не проходить отбор, необходимо VIP-членство (\$1,5 в месяц). С ним можно участвовать в дележе серьезного призового фонда — в сезоне 2008 это 225 тысяч рублей!

Новости Интернета



Автоматические Podiocast'ы позволят заработать

Идея о создании нового сервиса пришла в голову французу Патрису Кавама (Patrice Kawam) в нью-йоркской поземке, где он страдал от бесцельно растрачиваемого времени: «Сколько новостей и сайтов я мог бы просмотреть в дороге!» Спустя всего два года на суд общественности был представлен новый Web 2.0 сервис Odiogo (http://www.odiogo.com).

Основная задача новинки – превращать в речь небольшие куски текста (до 4 тысяч знаков). Технология TTS (Text-To-Speach) давно известна, но тот, кто с ней сталкивался, знает - качество «озвучки» в большинстве случаев не самое лучшее - слова читаются без интонации, голос звучит неестественно, паузы не выдерживаются и так далее.

Odiogo усовершенствовала процесс превращения текста в речь и, надо признать, искусственный голос звучит теперь почти естественно, делает паузы и интонирует. Теперь «на лету» превращают заметки новостных сайтов, RSS-потоки или записи в блогах (поддерживаются платформы WordPress, Blogger, TypePad, BlogEngine.NET и Terapad) в небольшие МРЗ-файлы, которые легко разместятся на любом мобильном устройстве (КПК, сотовый телефон, плеер) и отправятся с вами кула уголно.

Владельцам блогов достаточно бесплатной регистрации в Odiogo, после чего в дневнике появится специальная кнопка, а каждый пост получит дублирующий речевой МР3-файл. В него также будет вставлены необходимые джинглы и немного рекламы. Дальше все почестному – если статистики Odiogo обнаружат, что слушателей у блога достаточно, его владелец получит причитающуюся часть рекламных доходов.

Единственное, что расстроит русскоязычных блоггеров, - отсутствие поддержки кириллических текстов. Но, надеемся, эта проблема будет вскоре устранена - либо самой Odiogo. либо нашими предприимчивыми соотечест-

В Сети между нами чуть больше шести посредников...

Гипотеза о том, что между двумя незнакомыми людьми не более семи знакомых друг с другом посредников, проверялась уже не раз. Впервые такое исследование в 1967 году провел американец Милграм, изучив «расстояние» между пользователями бумажной почты, в 2003 году Уоттс подтвердил его выводы применительно к электронной почте.

Теперь «правило семи» решили проверить на пользователях интернет-пейджеров (служ-бы мгновенных сообщений типа MSN, ICQ и т.п.). В исследовательском центре Майкрософта в Редмонде проанализировали архив MSN за один месяц — это, между прочим, бо-лее 255 миллиардов сообщений от 240 миллионов человек или около 30 миллиарлов разговоров.

Все опять подтвердилось – если за факт знакомства принять обмен сообщениями между людьми, то среднее расстояние между двумя любыми пользователями интернет-пейджера составляет 6,6 человека.

Исследователи особо подчеркнули, что не имели доступа к содержанию сообщений или скрытым данным пользователей, а лишь фиксировали адресатов/получателей и всю открытую информацию, указанную при регистрации (пол. возраст и т.д.).

Российские соцсети заговорят на всех языках?

Популярная российская социальная сеть «Одноклассники.py» (http://www.odnoklassniki.ru) откроет свои филиалы на Украине и в Казах стане уже до конца этого года. Процесс идет полным ходом - зарегистрированы соответс твующие доменные имена в зонах .ua и .kz. Новые ресурсы будут ориентированы на русскоязычных пользователей (язык интерфейса по-прежнему русский) и, как сообщает газета «Коммерсантъ», лишь оптимизированы под регионы. Но в перспективе возможны версии соцсети на украинском и казахском языках. В России «Одноклассники.ру» являются одной из крупнейших социальных сетей - свыше 12 миллионов пользователей и до \$200 тыс. ежемесячных доходов от рекламы. Главный конкурент «Одноклассников.ру социальная сеть «ВКонтакте.ру» (http:// vkontakte.ru) опережает соперника – она уже перевела интерфейс на украинский язык и лелеет глобальные планы – перевод «ВКонтакте.Ру» на английский. Администрации проекта помогают энтузиасты из некоторых стран СНГ, которые, в частности, перекладывают ее интерфейс на белорусский язык.

Файлхостинг от Яндекса — 750 Мбайт/90 дней

«Яндекс» представил бета-версию нового проекта «Народ: Диск» (http://narod.yandex.ru/ disk) - это востребованный многими обитателями Сети сервис хранения данных. Увы, для пользования сервисом необходима учетная запись (паспорт) на «Яндексе», однако неудобство двухминутной регистрации оправдано неограниченным количеством загружаемых пользователем данных и внушительным порогом в 750 Мбайт на размер для одного файла (одной загрузки). Кроме того, как отмечает портал «Вебпланета», сервисом поддерживается докачка, а также разрешено вести до 16 загрузок одновременно (пока поддерживается только Download Master). Пользовательские данные, как и на других файлообменных сервисах, хранятся до 90 дней (с возможным продлением еще на 45) и если ими три месяца никто не воспользовался, будут удалены. Однако если файлы регулярно скачи вают - они хранятся так долго, как это нужно пользователям. Неплохо и то, что все файлы на сервисе проверяются антивирусом Dr.Web. Еще один приятный момент – интеграция нового сервиса с всероссийской программой «Яндекса» «Локальная сеть» (http://local. **yandex.ru**). В теории это позволяет интернетчикам получать данные с серверов компании по локальному тарифу, но только в том случае, если ваш провайдер заключил соответствующий договор с «Яндексом». К сожалению, лояльные к пользователям провайдеры есть пока только в Екатеринбурге и Новосибирске. На данный момент остается открытым еще один важный вопрос - какой метод борьбы с пиратскими файлами выбрали сотрудники «Яндекса»? Будет ли это пре- или постмодерация (что затруднительно, учитывая потенциальный наплыв желающих на новый сервис), либо же нелегальная продукция будет удаляться с серверов лишь в случае обращения правообладателя? Поживем - увидим.

От рекламы в блоге можно только откупиться

Популярный в Рунете блог-хостинг Livejournal. сот завершил свое превращение в чисто ком-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

Nenavist.com



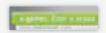
Кому читать/писать:

тем, кого распирает, колбасит и плющит...

Аскар o Call of duty 4: Modern Warfare: «...испортили впечатление об игре, какого ... там российские солдаты бегают летом в бушлатах и ушанках? Хотя в то же время пендосы в нормальном летнем форменном обмундировании? Тупые ... издеваются, что ли над российской армией?! Типа, вот какие русские...». Приведенная выше цитата - образец политкорректности аля «падонкафскаго» «Портала лютой ненависти». Граждане и гражданки, оставляющие посты и комментарии в этом коммьюнити, обычно не стесняются в выражениях – ненормативная лексика тут, простите за каламбур, самая что ни на есть норма. Впрочем, несмотря на сплошной мат, читать записи чаще всего забавно и даже интересно, особенно если и у вас накипело в душе по тому же поводу. Но в некоторых случаях ненависть пишущего затемняет сознание настолько, что понять суть претензий невозможно. При всей психотерапевтической направленности проекта (поругавшись на людях, мы, несомненно, снимаем стресс) посещение «Ненависти» полезно не всем. Дети, беременные женшины, курсистки и воспитанные ажентльмены должны держаться от проекта подальше. Все остальные могут время от времени заглядывать сюда, чтобы всласть поругаться.

Ориентироваться в блоге несложно. Злобные реплики структурированы по двадцати разделам («Личное», «Игры», «Книги», СМИ, «Интернет» и так далее). Есть тэги, ТОР 50, «Галерея ненависти» с собранными со всего Интернета картинками и просто уморительный раздел «ругательного» (скорее - прикольного) видео.

«Блог об играх» http://a-games.i



Кому читать/писать:

тем, кто любит спорить с авторами игровых рецензий.

«...я не всегда согласен с обзорами в популярных журналах, поэтому и решил писать свои», - объясняется с публикой серік, хозяин этого stand-alone блога. Что ж, согласимся: порой наши тексты слишком длинные, да и читают их «по диагонали». Но ведь авторам многих бумажных и электронных СМИ платят за объем, вот они и стараются написать побольше.

Зато в СМИ пишут грамотно, чего в «Блоге об играх» не наблюдается. К тому же, в боль-HINHCTRE MECTHAIX HOCTOR RAIDESAINT VIIIN HEприкрытой коммершии – краткая и почти всегда хвалебная рецензия непременно завершается реферальной ссылкой на один из сетевых магазинов. А вот «бескорыстные» посты о свежих патчах, бесплатных играх и важных новостях составляют, увы, лишь малую часть всех сообщений. Блог существует уже второй год и, судя по

всему, пока так и не нашел свою «генеральную линию». Жаль, задумка-то очень неплохая. Впрочем, шанс есть – владелец проекта не против, чтобы ему помогали, а потому те, кто не доволен профессиональными рецензиями, вполне могут обрести себя на «Блоге об играх». И наконец-то показать всем недотыкомкам-игрожурам, что такое настоящая геймерская рецензия!



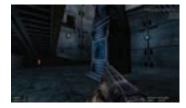
Мини-игры. Наш выбор

ДРАКИ, RTS, STEALTH-ACTION ИЛИ ПРОСТО ACTION — HET TAKOГО ЖАНРА, КОТОРЫЙ НЕЛЬЗЯ ПРЕДСТАВИТЬ В МИНИ-ФОРМАТЕ. ДОБАВЬТЕ К ЭТОМУ ОДИНОЧНЫЙ И МНОГОПОЛЬ-ЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМЫ, ВВОД КОДОВ, КОНСТРУИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ — И ВЫЯСНИТСЯ, ЧТО FLASH-РИМЕЙКИ «ВЗРОСЛЫХ» ХИТОВ НЕМНОГИМ ХУЖЕ ОРИГИНАЛОВ...

PHOSPHOR

http://www2.rasterwerks.com/game/phosphor/beta1.asp

Свежайшая версия Quake' подобного Phosphor сведет с ума всех любителей FPS. Гибкие настройки, знакомое управление, отличный выбор оружия и брони, карты, аптечки — все так знакомо. Игра, сделанная на Macromedia Director, поддерживает одиночный и многопользовательский режимы.



STEALTH HUNTER MGS

http://www.aeonitv.com/ab/games/action-adventure/stealth-hunter.php

Все, конечно же, помнят великую Metal Gear Solid — одну из первых игр в жанре stealth-action, выпущенную Копаті для Playstation. В Stealth Hunter воспроизведены все основные элементы геймплея — Солида Снейка надо провести мимо бесчисленных охранников и уничтожить боссов...



NECROMANTUS WARCRAFT

http://necromanthus.com/Games/Flash/warcraft.html

Румын Ремус Маринеску, более известный как Necromantus, обожает ваять флэш-римейки великих хитов прошлого. И если DOOM так и остался незавершенным, а Diablo как-то не удался, то Warcraft очень напоминает культовую RTS'ку середины 90-х (Warcraft II): шахты, лес, крестьяне и орки.



MORTAL KOMBAT

http://tabmok99.mortalkombatonline.com/mkgames.html

В 1992 году Mortal Kombat поразил многих своими инновациями – комбо-удары и фаталити, анимация персонажей с использованием живых людей. По ссылке поклонники файтингов найдут десятки флэшек, минтирующих мини-игры, спрайты/задники, персонажей и боссов из оригинального Mortal Kombat.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
нем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 79 блог-хостингов).

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Япdex отслеживает 79 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +2 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(39 тыс. записей/день, – 3 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(22 тыс. записей/день, – 5 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(5 тыс. записей/день, – 1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(5 тыс. записей/день, без изменений)
7.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(3 тыс. записей/день, – 1 тыс.)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)

мерческий проект. Благодаря умелому руководству компании SUP, на этом сервисе прекращено предоставление так называемых «базовых» аккаунтов, которые не требуют ни прямой оплаты, ни косвенной — в виде размещения сторонней рекламы.

Пользователи Livejournal.com помнят, что до самого недавнего времени базовые аккаунты были предпочтительным вариантом для большинства обитателей сервиса. Соответственно, платные аккаунты с ежегодной абонентской платой выбирало меньшинство, несмотря на большее число предоставляемых возможностей.

После покупки Livejournal.com SUP'овцы ввели еще один тип аккаунтов – «улучшенные». Они имели почти все возможности платных, но вместо денег окупались за счет размещаемой на страницах блога рекламы.

К огорчению новых владельцев сервиса, большинство пользователей делало вполне предсказуемый выбор — «базовые» аккаунты предпочитались «улучшенным», поскольку присутствие рекламы в блоге производит не слишком хорошее впечатление на его читателей.

Увы, но с 12 марта лазейка закрылась, и выбор у пользователей блог-хостинга остался только между рекламным и платным аккаунтом. Впрочем, те, кто успел завести базовый аккаунт до 12 марта 2008 года, его сохранят. Отметим, что создатель Livejournal.com Брэд Фицпатрик заявил, что не доволен действиями новых хозяев сервиса, и сам он рекомендовал им так не поступать. Члены недавно созданного Наблюдательного Совета Livejournal.com. также оказались недовольны отменой «базовых» аккаунтов, но и к их протестам в компании не прислушались.

Nine Inch Nails заработали в Интернете \$1,5 миллиона за одну недель

Группа Nine Inch Nails (http://www.nin.com) заработала 1,6 миллиона долларов только за первую неделю продаж в Интернете своего нового альбома "Ghosts I-IV", сообщает Billboard.

Альбом, состоящий из 36 инструментальных треков (четыре CD-диска), был выпущен 2 марта и распространяется исключительно через сайт коллектива. Причем поклонники могут бесплатно скачать девять треков первого альбома в высоком качестве (320 Кбит/с), либо за пять долларов скачать все 4 диска целиком.

8 апреля альбом выйдет на физическом носителе. Двойной диск будет стоить 10 долларов. Для продвижения альбома в Интернете группа также создала собственный канал на YouTube (http://www.youtube.com/group/ ninghosts), где намерена показывать любительские ролики поклонников на композиции с «Ghosts I-IV».

Nine Inch Nails — уже не первые, кто распространяет свою музыку через Интернет, минуя традиционную звукозаписывающую индустрию, напоминает Lenta.ru (http://www.lenta.ru). Ранее таким образом свой новый альбом In Rainbows выпустили Radiohead. Тем не менее, лидер Nine Inch Nails Трент Резнор обвинил британцев в «неискренности» за утверждения, что качество mp3-файлов альбома было слишком низким.

Пластинка «Ghosts I-IV» не попала в очередной хит-парад Billboard, поскольку журнал не учитывает интернет-продажи. **Ш**

Бесплатная браузерная игра номера





ЖАНР:РАЗРАБОТЧИК:ОНЛАЙН:

социальная сеть/симулятор футбольного менеджера Stadium33 http://www.stadium33.ru или http://www.worldstadium.ru

Проект стартовал в декабре 2004 года, его основополагающая идея — объединение российских болельщиков в рамках одного виртуального стадиона. «Стадион 33» — это не только игра. Времяпрепровождение на «спортивном объекте» выглядит так: встречи, совместные походы на матчи и футбольное прогнозирование — в этой реальности а общение на «трибунах» (в форуме), создание собственной футбольной команды и участие в сетевых турнирах — по ту сторону экрана. Нас, как вы понимаете, интересует именно последнее.

По уверенням администрации, Stadium33.ru — «лидер российского фэнтези-футбола». Заметим, что по поводу прилагательного «фэнтези» волноваться не стоит, никаких гномов или эльфов — просто в Рунете так принято
именовать многопользовательские онлайновые симуляторы футбольного менеджмента. Столь же приблизительно и утверждение о ведущей роли «Стадиона 33». Безоговорочные лидеры жанра, конечно же, «Золотая
Бутса» (http://www.champions.ru) и Virtual Soccer Online League (http://
www.virtualsoccer.ru). По крайней мере, так уверяет счетчик LiveInternet'a:
у грандов 3-4 тысячи посетителей в день, тогда как у «Стадиона 33» их
меньше раз в десять. Для хардкоров фэнтези-футбола это, безусловно,
минус (стимулы не те...), зато новичку в нераскрученном проекте освоиться пюше.

Если вам знакомы Football Manager или Championship Manager, то считайте, что суть игрового действия ясна. После регистрации на «Стадионе 33» (осторожнее с выбором логина – это и будет ваше имя в игре, команду вы поименуете позже) наступает самый волнующий момент — подбор футболистов. Для этого заходим в раздел «Трансфер» — тут можно покупать спортсменов из разных клубов с любой специализацией. В окошке «Трансфера», справа от «Общего фильтра поиска», указан бюджет команды — 6 тысяч руандов (рублей). В эту сумму необходимо уложиться.

Как только игроки куплены, перемещаемся в «Офис» для формирования состава на ближайший тур и т.п. Сводная картина текущих достижений игрока представлена в «Кабинете» — финансовые показатели, место в общем зачете, результаты. Еще более подробные данные и дополнительные опции сокрыты во все том же «Офисе» (например, «Прогнозы» — верно угадиный результат принесет дополнительные очки).

Начинающие менеджеры стартуют во второй Лиге. Чтобы перейти в первую, по итогам сезона надо войти в лучшие 50 команд второй Лиги. Ни во второй, ни в первой Лигах выигранные в турнирах призы нельзя конвертировать в реальные деньги. А в Высшей Лиге (WorldStadium VIP League) это разрешено. Чтобы стартовать сразу в Высшей Лиге и не проходить отбор, необходимо VIP-членство (\$1,5 в месяц). С ним можно участвовать в дележе серьезного призового фонда— в сезоне 2008 это 225 тысяч рублей!



УГОЛОК новичка





yuri***@mail.ru: Здравствуйте! Скажите, пожалуйста, можно ли в моем IE7 вверху временно убрать панели или строки? Обратите внимание – удалить не кнопку, а целую панель, где есть адрес, а также панель, где имеется поиск. И еще убрать панель, которая ниже (там вначале вертикальная пунктирная линия, которая мышкой не захватывается). Как сделать так, чтобы браузер загружался с пустой страницы? «Свойства обозревателя» не помогают, все время устанавливается какой-то порносайт! Жду помощи, Юрий. **СИ:** Щелкните по любому месту панели вкладок правой клавишей мыши и снимите галочки с пунктов «Строка меню» (Menu bar), «Ссылки» (Links) и всех остальных пунктов. Если после этого нажать на клавишу F11, то браузер перейдет в полноэкранный режим и на мониторе останется только сайт и почти никаких следов ІЕ7 (только полосы прокрутки).

Что касается «пустой страницы», то обычно это делается так: «Сервис» - > «Свойства Обозревателя» – > «Общие», где в поле стартовой страницы записать about: blank или нажать соответствующую кнопку ниже. Если, как в вашем случае, это не работает - обновляйте антивирус и ищите у себя на компьютере вредоносные программы. Подробную пошаговую инструкцию, как избавиться от напасти, вы найдете, например, тут http://forum.3dnews.ru/showthread.php?forumid= 73&threadid=36055.

sirene***@rambler.ru: Уважаемый Сергей, какие еще существуют сайты для общения, подобные «Одноклассники.py»? Я уехала из России и живу в другой стране, но хочется найти старых товарищей. На «Одноклассниках» я их не нашла. Посоветуйте, где еще можно поискать? Сирена. СИ: Социальных сетей, схожих по функциональности с крупнейшей «Одноклассники.py» (http:// www.odnoklassniki.ru), в российском сегменте Интернета хватает. Среди русскоязычной диаспоры популярен ресурс «Вспомни.ру» (http:// vspomni.ru), его девиз вам, безусловно, понравится - «Вспомни старых друзей, найди их» Поискать товарищей также стоит и на «ВКонтакте.py» (http://vkontakte.ru). Его создатели утверждают, что сайт обгоняет всех российских конкурентов по количеству просмотров и входит в тройку самых посещаемых сайтов Рунета. Так это или нет. можно спорить, но благодаря продуманной навигации и рубрикации искать тут удобнее, чем на «Одноклассниках».

Если и на «ВКонтакте.ру» никого не найдете, за-гляните на «Привет.ру» (http://www.privet.ru), «100 Друзей» (**http://100druzei.com**) или «7 рук» (http://7ruk.ru). А если вы помните адрес, где жил ваш товарищ или подруга, то поищите его в MirTesen.ru (http://mirtesen.ru), где ведутся блоги для каждого дома России. Достаточно полный список отечественных социальных сетей имеется в соответствующем разде-

natyurv***@mtu-net.ru: Привет всей редакции! Помогите – где бедному ретро-геймеру скачать

ле Catalogr (http://catalogr.ru).

полную версию игры Battle Realms (или работающую демоверсию)? И как лучше это сделать? Заранее спасибо, Natyur.

СИ: Эта замечательная стратегия вышла более шести лет тому назад, а потому купить (\$19,95) и загрузить ее электронную версию надежнее всего с сайта издателя Ubisoft (http://digitalstore. ubi.com/Search.aspx?SearchTerm=Battle%20R ealms). Или в крупном интернет-магазине, например, в Direct2Drive (http://www.direct2drive. com/1/90/product/Buy-Battle-Realms-with-Winterof-the-Wolf-Expansion-Download), но здесь сделать это не так просто – игру продают только американцам.

Лемоверсия и патчи найлутся во многих сетевых файловых архивах. Заветные 98 Мбайт демки вы скачаете, например, с Download.com (http:// www.download.com/Battle-Realms/3000-7484 4-10229034.html) или с отечественного AG.ru (http://www.ag.ru/files/demos/battle_realms). Проблем с загрузкой возникнуть не должно. По нынешним меркам, файл демоверсии невелик, поэтому скачивать его можно штатными средствами любого браузера.

niko***@psin.ru: Здравствуйте, Сергей! У меня такая проблема – при заходе на свою почту на Яндексе мой браузер выдает сообщение, что «сертификат безопасности сервера Яндекс.Почта (паспорт) устарел», и веб-сервер необходимо закрыть. Но я ведь совсем недавно создал ящик? Что же мне теперь делать – удалить этот почтовый ящик или создать новый? Николай.

СИ: К счастью, проблема лишь техническая и связана с настройкой почтовых серверов владельца хостинга. Такие проблемы встречались у Google Mail и других провайдеров и достаточно быстро **устранялись**

Если у вас Internet Explorer, то поступить можно так – в меню «Сервис» откройте «Свойства обозревателя» и во вкладке «Содержание» нажмите . кнопку «Очистить SSL» (все старые сертификаты будут удалены). Теперь перезапустите браузер, и служба «Яндекс.Паспорт» предложит новый цифровой сертификат.

bbb*@medialt.ru:** Такой вопрос – у меня стоял Касперский 6.0. но лицензия нелавно закончилась. Можно ли скачать другой антивирус (например, Dr. Web) и проверить с помощью него компьютер? Обязательно ли при этом удалить Касперского или можно его оставить? Какой антивирус лучше скачать и с какого сайта? Заранее спасибо, Борис.

СИ: Установить два и более антивирусов на один компьютер, конечно же, можно, но, как показывает опыт, ничего хорошего из этого не получается. Каждая защитная программа потребляет существенные ресурсы, и в результате компьютер начнет очень сильно тормозить - вплоть до зависания. Выходом может стать использование онлайновых антивирусов – их выпускают все серьезные производители защитного ПО. Вот несколько ссылок, которые помогут проверить компьютер сразу несколькими антивирусами:

Kaspersky Online Scanner (http://www.kaspersky. ru/virusscanner)

McAfee FreeScan (http://us.mcafee.com/root/mfs/ default.asp)

Symantec Virus Detection (http://security.

symantec.com/sscv6)

BitDefender Online Scanner (http://www. bitdefender.com/scan8/ie.html)

eTrust Antivirus Web Scanner (http://www.ca.com/ us/securityadvisor/virusinfo/scan.aspx) Trend Micro HouseCall (http://housecall.

trendmicro.com)

Panda Nanoscan (http://www.nanoscan.com/scan)

Елинственная тонкость - все перечисленные сетевые антивирусы (кроме Panda и Trend Micro) используют технологию ActiveX и работают исключительно на движке Internet Explorer 4.0 и выше. Так что сторонникам Firefox и Opera придется «пошаманить» - установить специальный плагин, подключающий к их браузеру движок ІЕ (например, Neptune, http://www.meadroid.com/ neptune/download).

Если функциональности онлайновых сервисов окажется недостаточно (некоторые только называют имя вредителя, но не лечат), то разумнее всего загрузить и установить любой бесплатный антивирус - по своим возможностям они вплотную приблизились к платным аналогам, да и зачастую используют те же самые алгоритмы и лвижки.

Это может быть Avast! (http://www.avast.com), Avira (http://www.avirus.ru), AVG (http://free. grisoft.com), Active Virus Shield (http://www. activevirusshield.com) и другие.

Выбрать наиболее подходящий продукт помогут рекомендации и сравнительные тесты. Почитайте, например, обзоры «Есть ли шансы у бесплатного антивируса?» (http://www.3dnews. ru/software/free_antivirus), «Гид: пять бесплатных антивирусов» (http://www.computerra.ru/ gid/319430) и др.

Soli***@rambler.ru: Дорогая редакция! У меня в ноутбуке повторилась одна проблема. Из-за переписывания поцарапанного DVD-диска испортился привод (тормозит видео и аудио во время воспроизвеления любого DVD или CD). В первый раз мне помогли с переустановкой Windows - все как рукой сняло. Но есть ли другой способ? ПО-MOFUTF! snake.

СИ: Не успели мы отправить письмо с ответом, как наш читатель из Минска решил проблему с ноутбуком самостоятельно. Дело оказалось в IDE-контроллере мобильного компьютера, который после чтения испорченной болванки переключал DVD-привод в низкоскоростной режим PIO. Выставление режима DMA в на-. стройках первичного и вторичного каналов IDE вернуло системе утраченную скорость («Свойства системы» -> «Оборудование» -> «Диспетчер устройств»). 🕊

> Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru





Nintendo Wii

9984 p.



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Elite (120 GB)



PlayStation 3 (40Gb)

15990 p.

Возможность доставки в день заказа



PSP Slim & Lite

7280 p.

Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр



НЕ СКУЧАЙ!

дома и

Покупку можно оплатить электронными деньгами





1300 p.





Burnout Paradise 2080 p.







2470 p.





Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL)







1092 p.





1300 p.













Address 🎒 СИ://БЛОГОСФЕРА

5ЛОГОСФЕРА

Многоязычность в играх



berendeys_

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по agpecy http://community. livejournal.com/ru gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Хочется поднять одну тему, касающуюся, на мой взгляд, модной фишки, под названием фриплей. О том, сколько языков мы встречаем в играх. Положив руку на желудок, честно осознаю, что на самом деле языков всего два. Русский и английский. Русский, потому что живем мы в России, а английский, потому что переводы обычно делаются с английского. Хотя нет, три. Есть еще перевод на скорую руку, когда пытаешься разобраться в том, что происходит, а не получается. Назовем этот язык просто – халтурой. И в дальнейшем попробуем изобразить, что его нет. Можно же на это надеяться, все-таки?

Например, можно взять Oblivion, где на русский переведены только субтитры. То есть, для этой игры очень не помешает понимание английского разговорного. Чтобы на слух понять, что здесь происходит, и как нам предстоит действовать. А остальные языки?

Пример Oblivion'а я взял, конечно, не совсем случайно. Потому что в далеком предке его, Daggerfall'e, были местные «иностранные» языки. Язык орков, язык кентавров, еще какие-то. По большому счету они ничего не давали: убивать носителей этих языков ради получения навыков и изъятия их ценностей было гораздо выгоднее, чем пытаться с ними разговаривать. Потому понимание этих языков можно было не тренировать, но часто, находясь в подземельях, где жили эти создания, вы обнаруживали, что умение понимать их язык подросло. Ну, типа вы слово какое-то, много раз повторенное, поняли. Мелочь, а приятно. В более поздних версиях, «Эльфийских летописях», от этого отказались. А на мой взгляд, зря. Конечно, понятие всеобщего языка помогает общаться с квестовыми персонажами. Но почему бы не вводить такие вещи, как запрос на родном языке от какого-то существа, и если вы этот язык не знаете – то и сделать ничего не сможете? Этакая скрытая дополнительная задачка. Неужели мощности новых технологий хватает только на графику? А ведь в некоторых старых играх такие «выверты» были. Так что, наверное, не в мощнос-

Так почему же, играя, я слышу только правильную русскую/английскую речь? Ведь дело до смешного доходит. Сидишь за компьютером, играешь – убиваешь там разбойничка какого, а мимо проходящий лингвист вдруг начинает настоятельно интересоваться, что на экране происходит. Оказывается, сейчас такие конструкции в английском используются только в официальной речи. Вот и разбойничек, оказывается! Он по разговору никак не меньше на придворного дипломата тянет...

А вообще иногда говорить смешно – наличие единого (для нас – русского) языка убивает всю идею на корню, когда по сюжету вы находи-тесь то в Лондоне, то в Брюсселе, то в Мадриде, то в Мумбе-Юмбе. Ну, например, в какой-нибудь игре, где надо что-то расследовать. И везде прекрасно общаетесь на одном и том же языке с совершенно разными людьми. Не, насчет Мумбы-Юмбы я согласен. Ведь знание хоть какогото иностранного языка, помимо родного, является яркой чертой слаборазвитых стран. Но ведь испанцы отнюдь не поголовно знают хотя бы английский. А в Лондоне знакомых со всеми лексическими тонкостями испанского и того меньше.

А ведь если задуматься немного, то, помимо одежды, на людей оказывает большое влияние еще и то, как люди говорят. Почему бы не поиграться еще и с этим? Неверующим мужского пола предлагаю подойти к стоящему на посту милиционеру и с невинным взором пролепетать ему: «Ты такой красавчик, пойдем со мной, пративный...» Вряд ли постовой отнесется к вам с большим уважением. Зато если сказать ему ту же фразу на испанском или финском, реакция однозначно будет другой, даже если окажется, что он понял, о чем речь

Так почему бы не ввести понятие многоязычности в состав элементов свободной игры? И не начать требовать его с разработчиков, которые пытаются, прикрывшись фриплеем, подсунуть нам что-то недоделанное? Я не прав?



loshidze

Всё так. А бублик вместо звена полновесно чугунной логической цепи скрыт, конечно же, за словами «что-то недоделанное». Все видели фильмы с нашим Шерлоком Холмсом – Ливановым. Язык русский? -Русский. Так откуда же это иррациональное чувство, что персонажи – самые что ни на есть всамделишные коренные обитатели Туманного Альбиона? Не знаю как именно достигался такой эффект – особые «английские» интонации? Мастерство сценаристов, написавших диалоги в правильном ритме? Гениальная игра актёров? Совершенно точно можно утверждать лишь то, что никто из участников и авторов сериала не пытался нам подсунуть тот самый «бублик», прикрывшись логичным «языковой барьер-с, все дела...»

В искусстве вообще представления как бы «главнее» реальности. Если это не соцреализм, понятное дело. Эти представления нужно очень чётко чувствовать в себе (сильно представлять?), чтобы выразить так, чтобы и других проняло. Это в т.ч. к комменту об образах. Как звучит «оркский язык»? Как у Толкиена? Это невероятно трудно сделать так, чтобы смехотура не получилась – Анджей Сапковский об этом в каком-то эссе про фэнтези очень, помнится, потешно писал. Но, бесспорно, всё-таки можно. Это одна из тех типа необязательных мелочей, напрямую не влияющих на геймплей, но очень важных для атмосферы, для общего восприятия игры. А насчёт разбойничков, щеголяющих в игре академанглийским с йоркширским диалектом – это 100% халтура сродни корявой озвучки локализаторами. И не просто «поиграться и с этим», а скрупулезное внимание обратить. Если бы NPC в Обливионе разговаривали бы даже на каком-нибудь староанглийском типа шекспировского (любому англоговорящему так же почти понятном, как нам – украинский, к примеру), это безусловно было бы лишь на пользу... как игре, так и вообще



ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.





Обсуждение в нынешней «Блогосфере» тесно связано с темой номера. В чем кроется секрет популярности сериала Grand Theft Auto? За что его любят миллионы геймеров по всему миру? Один провокационный вопрос – и тут же череда развернутых ответов. Какой из них больше приглянулся вам?









Grand Theft Auto



timedevourer

Скажите вот, чем вам так нравится GTA? По сути ж, один большой уровень с обычными декорациями и кучей статистов, где можно ездить (причем езда, само собой, слабее, чем в каком-нибудь Burnout) и стрелять (про то, что стрельба в нормальных шутерах всяко лучше реализована, говорить не приходится). Интерактивности тоже, по сути, не особо и много – ну, столбы сносить машиной да статистов валить – вот, пожалуй, и всё, что модно делать. На фоне этого – шаблонные миссии вида «съезди-убей-удери».

Так что же в ней такого хорошего, за что ее все любят?

(no userpics)

messiah

Разве Вы можете объяснить, что для Вас может значить щебетанье птичек по утрам, или вид радостного щеночка, встречающего Вас после работы? Конечно, можно сказать: «Птицы красиво щебечут. Щеночек смешно выглядит», но это не отразит то, что человек чувствует, когда слышит птиц, или когда видит щеночка.

Также и здесь. Невозможно объяснить, почему езда на машине, реализованная хуже, чем в гонках, и стрельба, реализованная хуже чем в шутерах, в совокупности с отличным сюжетом, продуманными диалогами, «живым» миром заставляют влюбиться в игру, и возвращаться к ней

И, кстати, езда на машине реализована в серии не так уж и плохо. Не постесняюсь даже сказать: очень хорошо. Пусть и уступает гонкам. То же и со стрельбой.



john daviss

Гонки и стрельба идут вкупе, реализовано это хорошо. Валить статистов можно до бесконечности, постоянно получаю от этого фан :D Съезди-убей-удери? Там в каждой части помимо этой нехитрой формулы просто-таки охрененные истории, некорректные, нецензурные, а потому еще более интересные. Плюс, в свежей части обещаются приятные бонусы, типа выслеживания жертвы (привет, Асасинс!). ПЛЮС, в ГТА города действительно интересно ИЗУЧАТЬ, понимая, что с каждым

разом ездить без карты все проще и проще. В отличие от Драйвера или, упаси Господь, Тру Крайма какого-нибудь. Да и Сэйнтс Роу слаб в этом плане. ВСЕ, кроме ГТА, предлагают города-коробки, ГТАвский же город увеличивает реиграбельность в разы.



c_a_l_i_p_s_o

В ГТА больше всего меня привлекает свобода действий. Помню, в третьей части мне просто нравилось крушить автомобили, сбивать пешеходов, подбирать пассажиров в такси, а затем скидывать автомобиль с моста, делать (с помощью тех же автомобилей) цепочки взрывов, даже такая незатейливая штука, как стрельба из снайперской винтовки по пешеходам (а потом по приехавшим полицейским) вызывала интерес. Сюжет был достаточно интересен и даже то, что сами миссии во многом повторяли сами себя, проходить их было интересно и не скучно. В Сан-Андреас вообще появилась КУЧА интересных фишек, минимиссий, деталей, появился огромный штат, новые возможности для «веселья» (направлять самолёты в дома а-ля 11 сентября). В общем, раздолье для сублимации негативной энергии.



nasva

Вы ставите некорректный вопрос, вы выдаёте особенности великой игры за недостатки. Чёрт возьми, Вы меня провоцируете! Как говорил один персонаж GTA3, «Вы хотите войну? Вы получите войну!» GTA – настолько глобальный симулятор окружающей действительности, что описать его достоинства в трёх-пяти предложениях сложно. GTA – тот случай, когда об игре можно писать многотомные дипломные работы (непонятно только, в каких университетах); тот случай, когда игру можно изучать сотни (сотни!) часов, причём изучать как ради удовольствия (с позиции геймера), так и ради получения опыта (с позиции многочисленных разработчиков, много лет пытающихся повторить успех Rockstar Games). Какие-либо недостатки GTA уходят на второй план и могут быть выданы за достоинства – в том случае, если считать GTA симулятором, а не рядовым игровым блокбастером. Grand Theft Auto – шедевр интерактивного искусства. Жаль только, угон автомобилей там действительно аркадный.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Верхнюю часть этой страницы сегодня украшает покемон Слоупок. Звание мема он заслужил по двум очевидным причинам. Первая, конечно, - его незабываемая внешность, ставшая поводом для создания нескончаемых коллажей. Вторая – то, что его название в английском языке является именем нарицательным, обозначающим человека крайне медленного. Так, вместо того чтобы сообщать человеку, что он – тормоз, можно просто послать ему картинку со Слоупоком. Такта ради

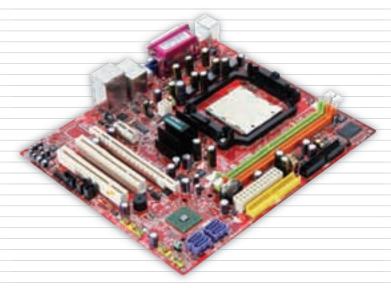
Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ЗРИТЕЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Компания Benq анонсировала новую модель ЖК-монитора Benq E900WP, которая отлично подойдет как для офисного пользования, так и для домашнего. Новинка отличается спокойным и продуманным дизайном, что позволяет ей отлично вписываться в любой интерьер. Звуковые динамики, спрятанные в нижней части передней рамки, позволяют сэкономить на размерах монитора, сделав его более компактным. Новейшая 5-миллисекундная матрица с широкими углами обзора 160 градусов делает работу монитора максимально комфортной для зрения, а цифровой порт DVI расширяет возможности подключения устройства. Во все мониторы новой серии Benq E900WP встроен специальный процессор улучшения изображения Senseye+Photo, имеющий несколько режимов работы, в том числе и sRGB. Данная схема позволяет максимально приблизить цвета, выводимые на экране, к натуральным. Новинка появится на прилавках российских магазинов уже в ближайшее время, но цена пока не известна.





БОЛЬШЕ ГРАФИКИ

Всего компанией АМD было представлено три набора системной логики, на базе которых многие производители изготовят свои решения. В этот список вошли: чипсет АМD 740G с графическим ядром АТI Radeon 2100, набор АМD 780V с АТI Radeon 3100 и, наконец, АМD 780G с АТI Radeon 1 НО 3200. Логика 740G — модернизированная версия более раннего решения АМD 690. Поэтому его возможности ограничены поддержкой DirectX 9, HyperTransport 1.0 и PCI Express 1.1а. Модели системных плат на базе этого набора предназначены для бюджетного сектора и стоят около \$60-70. Старшие представители линейки поддерживают современные технологии, в том числе АМD UVD, Hybrid CrossFire и используют локальный кадровый буфер. Помимо этого, АМD хочет выпустить еще одну версию чипсета, правда для каких именно целей, производитель пока не сообщает. Компания МSI стала одним из первых дистрибьюторов платформ на базе инноваци—онных наборов. В частности, были подготовлены решения на основе АМD 780G и АМD 780V. Одним из первых продуктов компании стала системная плата К9A2GM-F V2, собранная на базе АМD 780V.

OT BUHTA

Компания Seagate подготовила серию винчестеров с весьма интересным названием Cheetah. Жесткие диски Cheetah 15К.6 были названы производителем самыми быстрыми моделями из когда-либо созданных. Планируется, что такие модели станут основой для высокопроизводительных систем хранения информации. По данным специалистов Seagate, накопители Cheetah 15К.6 превосходят своих предшественников по установившейся скорости передачи на 28%. Отдельно стоит отметить, что при высоких скоростных характеристиках было достигнуто значительное снижение уровня энергопотребления. В зависимости от параметров работы и выбранного режима, эта разница может составлять до 60% в сравнении с моделями предыдущих поколений. Многие ОЕМ-поставщики уже сейчас готовы использовать винчестеры Seagate Cheetah 15К.6 в своих платформах. Желание изъявила и компания Hewlett Packard, которая будет использовать новые жесткие диски в сетевых накопителях с интерфейсом Fibre Channel.





ПАМЯТНЫЙ ЯЩИК

Многие компании анонсировали в этом году на выставке в Ганновере свои продукты. В их числе оказалась и Raidsonic, известная как изготовитель сетевых и локальных систем хранения данных. На стенде вышеупомянутой фирмы были представлены внешние хранилища ICY BOX IB-390StUS-B и IB-290StUS-B. Они выполнены в глянцевом алюминиевом корпусе и лишь ненамного превосходят по габаритам жёсткие диски форм-фактора 3,5". Устройства поддерживают интерфейсы USB 2.0 и е-SATA и способны работать как в вертикальном, так и в горизонтальном положении. При этом для 3,5-дюймовой конструкции IB-390StUS-B предусмотрена специальная подставка для удобного размещения на столе, а компактный 2,5-дюймовый накопитель IB-290StUS-B, не требующий дополнительного питания и идеально подходящий для мобильного использования, комплектуется стильным чехлом из кожзаменителя. Оба устройства поддерживают режимы быстрого подключения.

СТАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

.Под маркой SteelSeries выпускается большое количество геймерских контроллеров и аксессуаров. Продукты от этой компании отличаются, прежде всего, практичностью и надежнос тью. Совсем недавно была анонсирована игровая клавиатура 7G, которая позиционируется как профессиональный инструмент настоящего кибер-бойца. Интересно, что клавиатура SteelSeries 7G обладает расширенным буфером памяти, который позволяет обрабатывать любое количество одновременно нажатых кнопок. Естественно, манипулятор может подключаться как к интерфейсу USB, так и через PS/2. Для каждого разъема выделена собственная линия – штекеры покрыты специальным напылением из настоящего золота. Клавиатура SteelSeries 7G оснащена разъемами для подключения наушников и микрофона, а также двухпортовым USB-хабом. Также имеется возможность быстро отрегулировать громкость, выключить или включить звук и управлять другими мультимедийными функциями, что порой необходимо во время игры. Стоимость новинки \$165.



imation

ДИСКОВЫЕ ВОЙНЫ

Слухи о том, что Toshiba может свернуть всякие работы, связанные со стандартом HD DVD, появились в Интернете еще в начале февраля. Позднее это подтвердила японская телекомпания NHK. А неделю спустя Toshiba прояснила ситуацию, заявив о намерении полностью прекратить производство плееров и рекордеров с поддержкой формата HD DVD. Как отмечается в пресс-релизе Toshiba, корпорация, тщательно оценив возможные последствия конкурентной борьбы с альтернативным форматом, пришла к выводу, что для компании будет лучше просто-напросто прекратить все работы, связанные с HD DVD. Это, впрочем, и не удивительно. За последнее время по лагерю сторонников HD DVD были нанесены один за другим несколько серьезных ударов. Сначала киностудия Warner Brothers приняла решение выпускать свою фильмотеку только на Blu-ray. Затем от поддержки HD DVD отказалась известная компания Netflix, предлагающая фильмы напрокат. К слову, решение Toshiba также распространяется и на компьютерные приводы. Вместе с тем, корпорация подчеркивает, что будет предоставлять владельцам устройств HD DVD полную техническую поддержку и выполнять гарантийное обслуживание.

Отказ Toshiba от поддержки HD DVD фактически означает, что данный формат проиграл в конкурент— ной борьбе с Blu-ray. От выпуска HD DVD отказалась также и Microsoft. В Сети уже начали появляться— сообщения о том, что для приставки Xbox 360 скоро появится Blu-ray привод! Правда, чуть позже пред-ставители Microsoft опровергли такую возможность. Между тем LG Electronics выразила поддержку HD DVD и запланировала выпустить доступный мультиформатный проигрыватель.

КРАСОТА СПАСАЕТ МИР

Каждый производитель старается сделать свой продукт неповторимым – своего рода визитной карточкой. Лучше всего индивидуальность позволяет выразить именно дизайн. И этого мнения явно придерживается компания LG, которая на днях представила новый и этого мнения явно придерживается компания LG, которая на днях представила новыи жидкокристаллический телевизор с самым тонким в мире экраном в 45 мм. Панели серии LG 6000 отличаются за счет возможности предельно точной настройки изображения и автоматической регулировки яркости в зависимости от освещения. Линейка LG 6000 представлена четырьмя моделями с разной диагональю экрана. Покупатель может выбрать между 32, 37, 42 и 47 дюймами. Все панели, кроме 32"-варианта, имеют разрешение 1920х1080 точек и работают в формате Full HD 1080р. Качество изображения для 42 и 47-дюймовых экранов совершенствуется технологией Full HD TruMotion 100Hz. Последняя минимизирует размывание картинки, вызванное быстрой сменой сцен. Динамический коэффициент контрастности 50000:1 означает, что черный цвет выглядит более глубоким, белый ярким, а цвета живыми. Технология 24p TruCinema создает возможность демонстрации фильмов с их первоначальной скоростью 24 кадра в секунду





ниже цены

Еще одна новость касается все той же компании Microsoft, которая предприняла очередную отчаянную попытку противостоять своему конкуренту, а именно компании Sony. Исторически, самым простым методом повысить спрос на товар было понижение цен. Чем, собственно, сейчас и занимается американская корпорация. Начиная с середины марта 2008 года, консоль Xbox 360 с жестким диском емкостью 20 Гбайт и одним беспроводным контроллером можно будет приобрести за \$455, что примерно на \$80 ниже заявленной ранее цены. Стоимость Xbox 360 Elite с жестким диском емкостью 120 Гбайт, позволяющим пользователю хранить собственную коллекцию музыки и большие объемы другой информации, составит примерно \$625. Цена консоли Xbox 360 Arcade составит \$330.

ОТ ШЕСТИ ДО СЕМИ

ТЕСТИРОВАНИЕ ЧИПСЕТОВ ОТ AMD

ВЫПУСК НОВЫХ НАБОРОВ ЛОГИКИ ПОЗВОЛИЛ КОМПАНИИ АМО ВЫЙТИ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ. ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СОВМЕШАТЬ РЕСУРСЫ ВСТРОЕННОГО ГРАФИЧЕСКОГО ЯДРА И ВНЕШНЕЙ ПЛАТЫ. СТОИТ ОТМЕТИТЬ, ЧТО АМО ВСЕРЬЕЗ НИКОГДА НЕ ЗАНИМАЛАСЬ ПРОЕКТИРОВАНИЕМ ЧИПСЕТОВ, ОТДАВАЯ ДАННЫЙ СЕКТОР НА ОТКУП INTEL, NVIDIA И ДРУГИХ КОМПАНИЙ. НО С ПРИОБРЕТЕНИЕМ ATI TECHNOLOGIES У ИМЕНИТОГО ПРОИЗВОДИТЕЛЯ ПРОЦЕССОРОВ ПОЯВИЛСЯ СТИМУЛ И ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛНОСТЬЮ СИНХРОНИЗИРОВАТЬ САМУ ПЛАТФОРМУ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. РЕЗУЛЬТАТОМ УПОРНОЙ РАБОТЫ СТАЛА УЖЕ СЕДЬМАЯ СЕРИЯ НАБОРОВ ЛОГИКИ.



ТЕХНОЛОГИИ

Наборы системной логики AMD 600 были представлены ровно год назад – в феврале 2007. Тогда были анонсированы два набора логики - AMD 690G и AMD 690V, которые ранее были известны под инженерным названием RS690. Измененным в сравнении с прошлым поколением оказался лишь северный мост. В качестве южного использовался уже хорошо знакомый по прошлому поколению чипсетов AMD SB600. Использовать его начали еще с ATI CrossFire Xpress 3200. Эта логика уже поддерживала Socket AM2 и выступала в качестве конкурента NVIDIA nForce 500. До сих пор SB600 держит уровень и остается достаточно функциональным чипом. Из минусов южного моста можно отметить отсутствие поддержки PCI-Express для периферии. Но если учесть тот факт, что производитель большую ставку делает на северный мост, а сопроводительная схема занимается лишь выполнением второстепенных задач, то такой подход вполне оправдан. Вызывает также сомнение отсутствие встроенного в SB600 сетевого контроллера. В принципе, и такое положение вещей понятно – любой внешний чип будет наверняка лучше встроенной молели, которая во многом ограничена по скорости. Северный мост AMD 690 поддерживает два независимых графических интерфейса. Стоит отметить, что в этом качестве может выступать не только DVD, но и HDMI. Видеодекодер HDCP, предназначенный для дешифрования защищенного потока, встроен в чипсет. С одинаковым успехом пользователь может смотреть видео высокой четкости или играть в современные игры. Насколько это хорошо, покажет время. Напоследок отметим, что между собой AMD 690G и AMD 690V отличаются именно за счет графического чипа и поддержкой цифрового интерфейca DVI/HDMI

Следующее поколение платформ от AMD построено уже на другой логике. Изменения были связаны с появлением новых четырехъялерных процессоров Phenom, которые залают новую планку производительности. А поддержка нового стандарта PCI-Express 2.0 требовала пересмотра ряда архитектурных особенностей. Помимо долгожданной графической шины с удвоенной пропускной способностью чипсеты серии АМD 700 получили ряд других технологических возможностей, рассчитанных, в первую очередь, именно на любителей игр. Об этом говорит реализация 42 линий того же PCI-Express 2.0, из которых 32 используются графической подсистемой. В результате производитель системной платы может подбирать более гибкую конфигурацию для своей платформы. Доступные варианты: стандартный CrossFire, когда на каждый из двух портов выделено по 16 линий, Triple CrossFire при использовании трех видеокарт в режиме выполнения одной глобальной задачи и, наконец, Quad CrossFire, где четыре платы могут быть объединены в один рабочий тандем. Стоит также учесть, что при использовании более 3 адаптеров в сумме, на каждый разъем PCI-Express будет приходиться только по 8 линий. Всего в семействе было представлено несколько моделей, которые отличаются числовым индексом. Самый старший чипсет - AMD 790FX. Набором среднего уровня можно считать AMD 780. На бюджетный сектор рассчитан AMD 770. Помимо добавления новых режимов CrossFire и обновления версий системных шин (PCI-Express 2.0 и HyperTransport 3.0), вместе с выпуском чипсета, AMD внесла весьма существенные лополнения в структуру BIOS. В качестве южного моста используется все тот же проверенный временем SB600, хотя производитель уже заявил о возможности появления модификации с SB700. Вероятно, усовершенствование коснется количества портов расширения и поддержки режима RAID 5.

Тестовый стенд

юцессор: AMD Athlon X2 5000+ Brisbane **мять DDR II:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, ОСZ

Паняль 39 г. PC2 8000 2x512 Мбайт) Память DDR III: 2 Гбайт (Apogee DDR3-1100 2x1024 Мбайт) Видеокарта (для теста Hybrid Crossfire): ATI Radeon HD

Видеокарта (для прочих тестов): ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4

Mectrum guck: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II DVD-привод: LG GSA-H62N Kopnyc: GMC R2 T0AST bII: ThermalTake W0ISIRE 850W

Операционная система: Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

Методика тестирования

Для тестирования наборов системной логики мы выбрали шесть наиболее интересных плат, которые в полной мере смогли представить возможности используемого чипсета. В процессе тестирования большое внимание уделялось именно взаимодействию с подсистемой ОЗУ. Для этого использовались утилиты RightMark Memory Analyzer 3.72 и встроенный в популярный архиватор WinRar бенчмарк. Помимо этого, для каждой платформы производился тест в играх на низких разрешениях, для того чтобы результат не слишком сильно зависел от видеокарты. Мы шениях, для того чтобы результат не слишком сильно зависел от видеокарты. Митакже проверили возможности встроенных контроллеров. Некоторые тесты по-казывают, как эффективно работает технология AMD Hybrid Crossfire (интегри-рованный контроллер и внешняя плата AMD Radeon HD 3450 в режиме Crossfire) по сравнению с самим чипом AMD 780G (как в обычном режиме на частоте 400 МГц, так и при разгоне до 920 МГц) и контроллером прошлого поколения AMD 690G. В частности, мы провели тест в Quake 4 при разрешении 1280х1024 точек и 3DMark'06 для отдельной оценки потенциала графической подсистемы

'естировали

Название	AMD 790FX	AMD 790X	AMD 780G	AMD 770	AMD 690G	AMD 690V
Используемая плата:	Gigabyte MA790FX-DQ6	MSI K9A2 CF	FCS RS780M-A	Biostar TA770 A2+	Biostar TA690G AM2	Gigabyte MA69VM-S2
Поддержка процессоров:	AMD Phenom, AMD Athlon	AMD Phenom, AMD Athlon 64 FX,	AMD Phenom, AMD Athlon 64 FX,	AMD Phenom, AMD Athlon 64 FX,	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2,	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2,
	64 FX, AMD Athlon 64 X2, AMD	AMD Athlon 64 X2, AMD Athlon 64,	AMD Athlon 64 X2, AMD Athlon 64,	AMD Athlon 64 X2, AMD Athlon 64,	Athlon 64 FX, AMD Sempron	Athlon 64 FX, AMD Sempron
	Athlon 64, AMD Sempron	AMD Sempron	AMD Sempron	AMD Sempron	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Поддерживаемый разъем:	Socket AM2+	Socket AM2+	Socket AM2+	Socket AM2+	Socket AM2	Socket AM2
Системная шина:	2 ГГц	2 ГГц	2 ГГц	2 ГГц	1Пц	1ГГц
Контроллер памяти:	Двухканальный, DDR2-	Двухканальный, DDR2-	Двухканальный, DDR2-	Двухканальный, DDR2-	Двухканальный, DDR2- DDR2-	Двухканальный, DDR2-
	400/533/667/800/1066 (4 разъ-	400/533/667/800/1066 (4 разь-	1066/800/667 (4 разъема, до	1066/800/667 (4 разъема, до	400/533/667/800 (4 разъема, до	400/533/667/800 (4 разъема, до
	ема, до 16 Гбайт максимум)	ема, до 8 Гбайт максимум)	8 Гбайт максимум)	16 Гбайт максимум)	4 Гбайт максимум)	16 Гбайт максимум)
Южный мост:	SB600	SB600	SB600	SB600	SB600	SB600
Слоты PCI-Express X16:	2 (4 — в случае разделения	2 (4 – в случае разделения	2 (4 — в случае разделения	1 (2 — в случае разделения	1	1
-	слотов по формуле РСІ-Е х8)	слотов по формуле PCI-E x8)	слотов по формуле РСІ-Е х8)	слотов по формуле PCI-E x8)		
Слоты PCI-Express X1:	6	6	6	6	4	4
Носители UATA:	2	2	7	2	2	2
Носители SATA:	4	4	4	4	4	4
Порты USB:	10	10	10	10	10	10
Звук:	Встроенный кодек формата HDA	Встроенный кодек формата HDA	Встроенный кодек формата HDA	Встроенный кодек формата HDA	Встроенный кодек формата HDA	Встроенный кодек формата HDA.

AMD 790FX

Набор системной логики AMD 790FX является самым производительным в линейке, так что изготовители системных плат на базе этого чипсета не скупятся на дополнительное охлаждение и ряд сторонних функций. В принципе, может появиться еще один контроллер жестких дисков, хороший аудиокодек, выходы SPDIF-Out и e-SATA. На системной плате с поддержкой AMD 790FX может быть установлено от двух до четырех графических разъемов PCI-Express. При установке двух плат в режим Crossfire (даже если портов четыре) включается по 16 линий на каждый адаптер. В случае установки большего количества видеокарт обеспечивается не более восьми линий на плату. Отметим также в дополнение, что все чипсеты седьмой серии поддерживают шину Hyper-Transport 3.0 для соединения с процессорами AMD Phenom при сохранении совместимости с Hyper-Transport 1.0. Установить старый процессор (например, мы использовали при тестировании обыкновенный АМD Athlon 64 X2) в новую плату получится без проблем.





AMD 790X

Чипсет AMD 790X позволяет реализовать в материнской плате поддержку Socket AM2+ процессоров AMD Phenom и памяти DDR2-1066. Как и вся линейка новых чипсетов, АМD 790Х выполнен по 65-нанометровым технологическим нормам. При этом максимальный уровень энергопотребления равен всего 10 Вт, что достаточно мало и позволяет говорить о высоком потенциале новой платформы. От флагманского набора логики AMD 790FX рассматриваемую модель отличает не только название. Доступным режимом работы графической подсистемы является конфигурация «16 на 16». То есть объединить в CrossFire можно будет только два адаптера. На платы с использованием данного чипсета устанавливают по обыкновению два графических разъема. Система BIOS плат на основе AMD 790X использует мощнейшую программную среду для тонкой настройки системы. Набор опций получил название AMD OverDrive. Используя изменения в структуре BIOS, эта функция позволит настраивать систему, снимать показания мониторинга и заниматься разгоном прямо из-под операционной системы.

AMD 780G

Платы на основе чипсета AMD 780G предназначены, прежде всего, для тех, кто собирается собрать мультимедийную станцию для просмотра HDTV, HD-DVD или Blu-ray. Правда, поиграть без использования внешних графических адаптеров уже не получится. Тем не менее, материнские платы на AMD 780G обладают интересными возможностями. Например, используя технологию Hybrid Crossfire можно объединить производственные мощности AMD Radeon HD 3450 и графического контроллера. Северный мост нового чипсета содержит интегрированное графическое ядро Radeon HD 3200, которое умеет работать с видео высокого разрешения. В результате нагрузка на центральный процессор заметно снижается. Плюс ко всему, с переходом на 55-нанометровый техпроцесс производитель смог существенно снизить энергопотребление чипсета. Представители AMD на презентации нового набора назвали AMD 780G одним из самых удачных решений, когда-либо производимых компанией.





AMD 770

Младший представитель седьмой серии обладает всего одним графическим разъёмом и режим CrossFire не поддерживает. Рассчитан такой чипсет на массового покупателя. В связи с этим практически у каждой компании будет на вооружении платформа на базе AMD 770. Наиболее вероятный вариант исполнения - MicroATX. Система охлаждения предусмотрена будет в большинстве случаев пассивная. Самому слабому набору из серии была сохранена поддержка полноценного PCI-Express 2.0. Это всего один графический слот, если производитель захочет использовать все 16 линий. Фактически AMD 770 был получен прямым урезанием графических блоков у AMD 790FX. Все дело в устройстве контроллера PCI-E. В данном случае 32 линии разделены на два блока. За каждую группу в 8 линий отвечает отдельный движок. Если отключить один блок, то останется всего 16 линий. Естественно, подобного рода отключения не оказывают влияния на производительность, как графических карт, так и всей системы в целом.





AMD 690G

Основное отличие северного моста RS690 от предыдущих решений, как ATI, так и АМD, состоит в наличии двух цифровых видеоконтроллеров, к выходам которых могут подключаться аналоговый разъем D-SUB, цифровой DVI и полноценный цифровой HDMI со звуком и HDCP-декодером. Однако графическая подсистема RS690 поддерживает только устаревшую версию HDMI 1.2, утвержденную летом 2005 года и обладающую более скромными характеристиками, нежели поздние варианты. В мост RS690 встроен контроллер шины PCI Express. У него есть 24 линии, 16 из которых используются для порта внешней видеоплаты, 4 – для связи северного моста с южным, а 4 остаются свободными для подключения различных внешних или внутренних устройств. Функциональность южного моста, как для шестого, так и для седьмого поко-ления, не изменялась. К плате на базе AMD 690G можно подключить два винчестера формата РАТА, четыре диска SATA и использовать при желании все лесять выхолов USB

AMD 690V

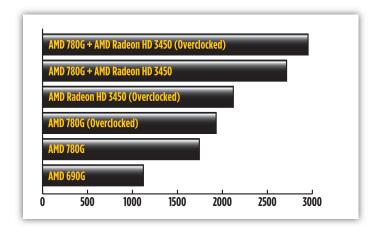
В чипсетах AMD 690G и 690V используются графические ядра Radeon X1250 и Radeon X1200 соответственно. Между собой они имеют всего одно косвенное различие – первый поддерживает HDMI, а второй нет. Как следствие, AMD 690V лишен и встроенного в 690G формата HDA для вывода звука через интерфейс HDMI. Графические ядра поддерживают API DirectX 9.0 и по своим техническим характеристикам аналогичны мобильной графике Radeon Xpress 1150. Процессоры Radeon X1250 и Radeon X1200 обладают четырьмя пиксельными и двумя вершинными конвейерами, а рабочая частота составляет 400 МГц. Система диагностики свидетельствует о технологии производства 90 нм. Помимо упомянутых особенностей, представленные графические контроллеры обладают возможностью вывода аналогового видеосигнала посредством привычного интерфейса TV-Out. В остальном ядра и чипсеты абсолютно идентичны. Интересно также, что RS690 поддерживает как настольные процессоры AMD Athlon 64, так и мобильные AMD Turion 64 X2, а потому может служить и в качестве платформенной основы для ноутбуков.



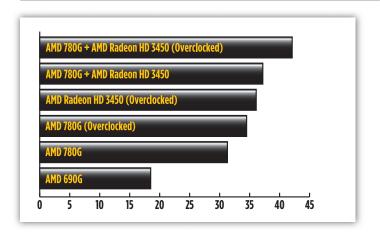
TECTUPOBAHUE YUNCETOB OT AMD XKEJE30 TECT

Результаты тестирования

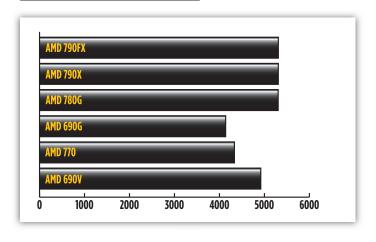
3DMARK'06, GRAPHICS TEST MARKS



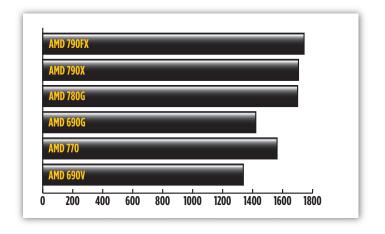
QUAKE 4, NO AA, NO AF, MAX QUALITY 1280X1024 (FPS)



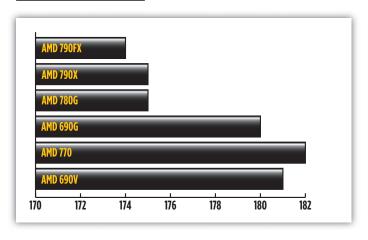
RIGHT MARK MEMORY ANALYZER 3.72. CKOPOCTЬ YTEHUЯ (MБ/C)



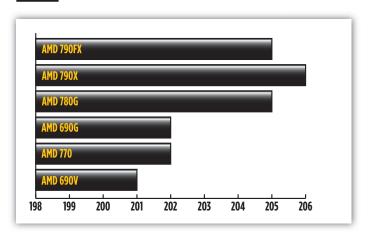
RIGHT MARK MEMORY ANALYZER 3.72. CKOPOCTЬ ЗАПИСИ (МБ/С)



АРХИВИРОВАНИЕ БОЛЬШОГО ОБЪЕМА ДАННЫХ В WINRAR 3.40 (C)



DOOM3, MIN.DETAIL, 640X480 (ВНЕШНЯЯ ПЛАТА) (FPS)



Вывоаь

Можно с уверенностью сказать, что компания AMD сделала серьезный шаг вперед с момента выпуска шестой серии чипсетов. Новая серия расширила свои возможности, и назвать

бюджетной плату на основе AMD 700 весьма проблематично. Интегрированный графический контроллер позволяет не просто играть в современные игры на приемлемых разрешениях, но и объединять производственные ресурсы

с внешними видеоадаптерами. Безусловно, наиболее функциональным во всех отношениях набором можно считать AMD 790FX. Награду «Выбор редакции» его возможности оправдывают полностью.

ЖЕЛЕЗО <mark>матчасть</mark> чем полезен HDMI-Разъем

ЧЕТКИЕ ПОТОКИ

ИЛИ ЧЕМ ПОЛЕЗЕН HDMI-РАЗЪЕМ

СЕГОДНЯ HDMI — УТВЕРЖДЕННЫЙ И ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ВСЕМИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯМИ БЫТОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ИНТЕРФЕЙС, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ПЕРЕДАВАТЬ НЕСЖАТЫЕ ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОДАННЫЕ И ОДНОВРЕМЕННО МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК. С 2002 ГОДА СТАНДАРТ HDMI ПРЕТЕРПЕЛ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ. СЕЙЧАС СУЩЕСТВУЕТ НЕСКОЛЬКО ВЕРСИЙ, ПРИЧЕМ ПОСЛЕДНЯЯ ИЗ НИХ УТВЕРЖДЕНА В ИЮНЕ 2006 ГОДА.



- Производить видеокарты с поддержкой интерфейса HDMI стали еще начиная с седьмой серии графических процессоров, если говорить об NVIDIA. Первая плата с HDMI на базе чипа ATI Radeon X1600 Рго была выпущена компанией Sapphire.
- Если среди внешних портов отсутствует сам порт HDMI, то это совершенно не означает, что плата его не поддерживает. Обычно в комплектах с такими картами кладут пепехоликии с DVI ва HDMI.
- 3 Если речь идет о мультимедиа-центре, то переходник на НОМ собранный в одном корпусе будет еслишком удобен. Отдельно всегда можно приобрести кабель нужной длины.

Интерmeйc HDMI (High-Definition Multimedia Interface) был предложен еще в 2002 году ведущими производителями электронных устройств. такими как Hitachi. Philips. Sony и Toshiba. Разъем HDMI обеспечивает возможность поаключения по цифровому каналу DVI нескольких устройств с помощью специальных кабелей. Основное различие между HDMI и DVI состоит в том, что разъем НДМІ меньше по размеру, оснащен технологией защиты от копирования НДСР, а также поддерживает передачу многоканальных цифровых аудио-сигналов. Фактически - это современная замена аналоговых стандартов подключения, таких как SCART или RCA Максимальная пропускная способность первой модификации 4.9 Гбит/с. В свою очередь стандарт HDMI 1.3 получил возможность передавать данные со скоростью 10.2 Гбит/с. Интересно также, что поддержка потоков Dolby TrueHD и DTS-HD (форматы, используемые в Blu-ray) для декодирования внешними ресиверами была введена только

в последней версии. Первая версия НОМІ могла работать с потоками до 165 мегапикселей в секунау – это тот самый, знаменитый 1080р (1920х1080 точек). А в 1.3 появилась возможность работы на разрешении 2560х1440, то есть прогрессивном 1440р. Сегодня НДМІ поддерживает все ключевые форматы видео, включая PAL, SECAM, NTSC, ATSC. Если говорить о звуке, то HDMI позволяет использовать сжатые потоки DTS и Dolby Digital, многоканальное звучание SACD и DVD-аудио, несжатые потоки РСМ до восьми каналов с частотой дискретизации до 192 кГц при 24 битах. Нужно ли говорить о поддержке Dolby TrueHD w DTS-HD Master Audio. Главная особенность интерфейса – лицензированная система защиты, которая была создана для борьбы с пиратством. Эта технология называется HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection) и присутствует на всех плеерах с поддержкой HDMI

и НD-ресиверах. Еще одна изюминка: все

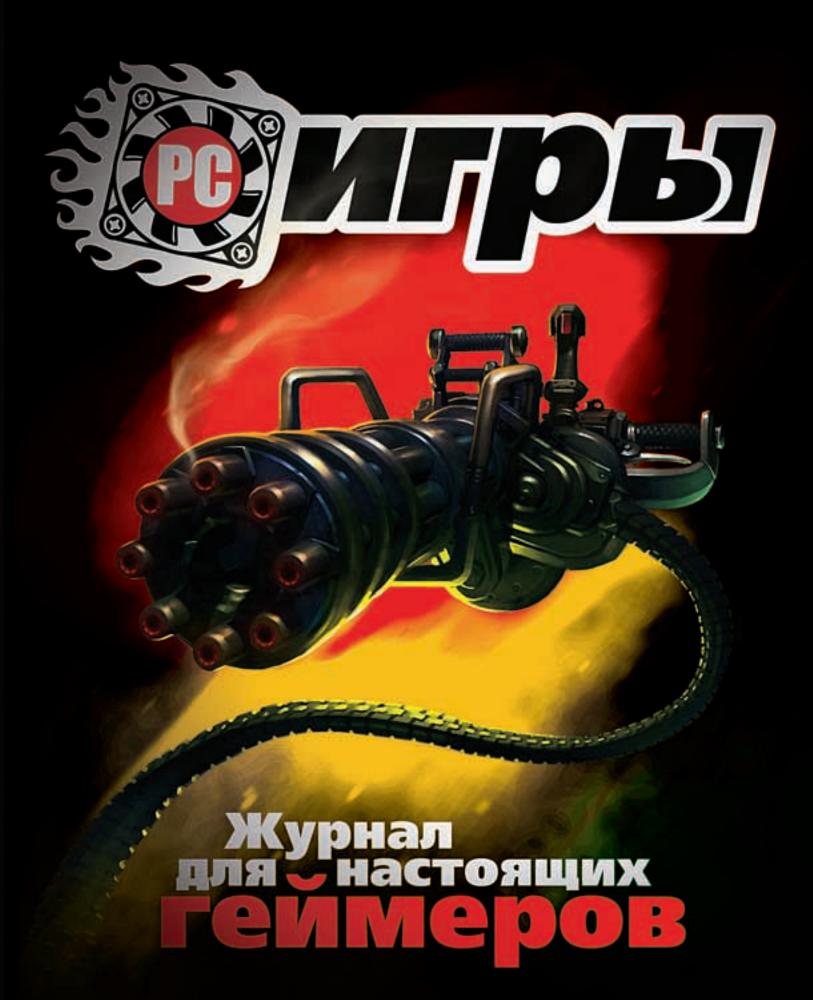
проигрыватели Blu-Ray умеют передавать

1080р только через HDMI-выход. Опять же, такие меры были приняты для борьбы с незаконным копированием видеоматериалов. При использовании других типов соединений сигнал будет конвертирован до формата DVD или, что более вероятно, до более низкого качества.
Высокая пропускная способность последней версии интерфейса пойдет на пользу при

высокая пропускная спосооность последнем версим интерфейса пойдет на пользу при реализации возможностей Вlu-Ray. Высокая глубина цвета до 69 млрд. оттенков позволяет выводить более яркую, насыщенную картинку с передачей всех нюансов. Несколько слов стоит сказать о соответствии форматов. Конечно, вне зависимости от версии НD-видео будет воспроизводиться на всех ресиверах, но с учетом конкретных особенностей. Например, без поддержки HDMI 1.3 звук будет передаваться не в Dolby TrueHD и DTS HD Master Audio, а со старыми форматами DTS и Dolby Digital. Очевидно, что HD-видео придет на замену DVD. причем в скором времени. Люди активно обмениваются по сети файлами в высоком разрешении, приобретают соответствующие мониторы и НD-телевизоры. Усложняет положение только лишь позиция с записью, которую ограничивает техноловодия НD- Однако в скором времени производители наверняка придумают разумную альтернативу. Тем, кто обладает должным количеством денежных единиц уже сейчас можно с легкостью переходить на новый формат и работать с HDMI. Остальным же рекомендуется дождаться повсеместного распространения и падения цен на оборудование и носители.

В перспективе производители планируют отказаться от всех лишних, по их мнению, соединений, упростив саму схему подключения. На деле пользователям останутся лишь IEEE 1394 и HDMI. Если говорить о первом, то он предназначен для передачи сжатого сигнала MPEG-2. Через него можно подключить, к примеру, видеокамеру. Через второй же пойдут все аудио- и видеопотоки.





ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ, ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. 2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ

ЭЛИТА

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС COOLER MASTER ELITE 334

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС — ЭТО ОБОЛОЧКА СИСТЕМЫ. ДИЗАЙН И ОФОРМЛЕНИЕ В ДАННОМ СЛУЧАЕ ТАК ЖЕ ВАЖНЫ, КАК И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ. КОМПАНИЯ COOLER MASTER ПОСТОЯННО СТРЕМИТСЯ К ТОМУ, ЧТОБЫ СОВМЕСТИТЬ ДВА ЭТИХ КАЧЕСТВА. ТИПИЧНЫМ ПРИМЕРОМ МОЖЕТ СЛУЖИТЬ КОРПУС ПОД НАЗВАНИЕМ COOLER MASTER ELITE 334.



Чем интересен?

При покупке далеко не последнюю роль играет стоимость — неважно, идет ли речь о стиральной машине или видеокарте. За свои деньги покупатель всегда хочет получить максимум. Понимая это, производитель не стал перегрумать дизайн малозначительными деталями и использовал при изготовлении недорогие и практичные материалы. В результате корпус получился доступным по цене и на редкость удобным и стильным.

Уделяя внимание оформлению, изготовитель предпочел классический дизайн. Корпус полностью черный. Каркас произведен из алюминиевого сплава, в то время как стенки и панели сделаны из высококачественной стали SECC. Корпус представляет собой типичную модель стандарта Middle-Tower и поддерживает системные платы в формате ATX и mATX.

Весьма грамотно продумана схема вентиляции. С обратной стороны передней панели есть место под вентилятор 120-мм для вброса свежего воздуха внутрь. Правда, в комплекте его нет — придется докупить отдельно. На задней стенке, тем не менее, вертушка уже установлена. Она выдувает нагретый воздух наружу. Перфорация на боковой панели поможет кулерам на процессоре и видеокарте более эффективно выполнять свою задачу.

Многие производители предпочитают скрывать внешние выводы на передней панели с помощью декоративных крышек. В корпусе Cooler Master Elite 334 все выводы остаются открытыми. На лицевой панели предусмотрены пара USB и дополнительные разъемы для микрофона и начинимов

Очень часто в корпусе уже установлен блок питания. Также и с Cooler Master Elite 334 — в продаже его можно встретить с блоками мощностью от 390 Вт. За их надежность можно не беспокоиться — источники марки Cooler Master весьма качественные. Однако если блок уже есть (например, остался от старой системы) и он удовлетворяет всем современным требованиям, то проще будет сэкономить и купить пустой корпус.



Внутренних отсеков для жестких дисков пять. Это достаточно много — при желании можно построить сервер. Крепление накопителей и приводов осуществляется безвинтовым методом. Устройства фиксируются с помощью специальных защелок, что весьма удобно.

Техника съема боковой крышки для получения доступа к внутренним компонентам предельно проста. Достаточно отвинтить два винта-барашка с тыльной стороны корпуса и отодвинуть стенку назад.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал	Сталь SECC
Тип поддерживаемых плат	ATX. Micro-ATX
Вентиляторы	Разъем на лицевой панели для форм-
	фактора 120 мм, предустановленный венти-
	лятор 120 мм на задней панели
Разъемы для устройств 5.25"	4 (внешних)
Разъемы для устройств 3.25"	1 (внешний), 6 (внутренних)
Внешние выводы	2x USB 2.0, 1x MIC, 1x SPK
Цвет	Черный
Размеры	486x203x413 mm
Bec	6 кг

ВЕРДИКТ

Такой корпус отлично подойдет для тех, кто придает значение в первую очередь практичности. Он просторен и позволит удачно разместить все то разномастное хитросплетение комплектующих, которое в целом гордо именуется игровой системой. Установка жестких дисков занимает считанные минуты, а три посадочных места под вентиляторы позволят грамотно организовать охлаждение. К слову, в тон к корпусу неплохо бы подобрать внешние приводы — в противном случае стильный внешний вид будет испорчен.

ЭФФЕКТ РЕАЛИЗМА

MOHUTOP SAMSUNG SYNCMASTER 275T PLUS

ЧЕМ БОЛЬШЕ ДИАГОНАЛЬ — ТЕМ ЛУЧШЕ. ТАКОВО МНЕНИЕ МНОГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ХОТЯ КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ОТНЮДЬ НЕ МЕТРАЖОМ МАТРИЦЫ. И ВСЕ ЖЕ НЕЛЬЗЯ ОТРИЦАТЬ ТОТ ФАКТ, ЧТО РАБОТАТЬ И ОТДЫХАТЬ ПЕРЕД ШИРОКОЭКРАННЫМ ДИСПЛЕЕМ КУДА ПРИЯТНЕЕ. ТЕМ БОЛЕЕ ЧТО SAMSUNG ПОРАДОВАЛА НЕ ТАК ДАВНО ВЫПУСКОМ ШИКАРНОЙ МОДЕЛИ С ДИАГОНАЛЬЮ 27 ДЮЙМОВ. ТАКОЙ МОНИТОР — НАСТОЯЩАЯ МЕЧТА ГЕЙМЕРА. В ЭТОМ МЫ УБЕДИЛИСЬ САМИ.



Модели широкоформатных мониторов с диагональю 27" стали появляться на вынке недавно. Такие дисплеи были призваны заполнить нишу между 24 и 30-дюймовыми решениями. Стоит также отметить, что поддерживаемое физическое разрешение матрицы мониторов больше 23" – 1920х1200 точек. Тем не менее, размер точки у моделей 27" увеличился на 20%, если сравнивать с предшественниками. А вот дисплеи с более широкой матрицей (от 30") способны работать уже при параметрах 2560х1600, да и размер пикселя гораздо меньше.

Чем больше точка, тем меньше информации умещается на экране. Другими словами, изображение становится менее детальным и плавным. Монитор Samsung SyncMaster 275T Plus является усовершенствованной версией одного из самых первых 27-дюймовых дисплеев - Samsung SyncMaster 275T. Ему, как и предшественнику, присущи все

Внешне этот монитор напоминает выпущенные ранее дисплеи - SyncMaster 245T или SyncMaster 225BW. Клавиши управления вынесены на лицевую панель. Они снабжены подписями и пиктограммами. Подставка позволяет регулировать высоту экрана и поворот относительно вертикальной оси. Также дисплей можно повернуть на 30 градусов относительно горизонтальной оси. Пользователь может приобрести в качестве дополнительного оборудования панель с динамиками, которая пристегивается к нижней части корпуса. Модуль фактически независим – даже клавиши управления у неБольшая часть разъемов расположена на залней панели. Злесь можно найти DVI, композит и S-Video, а также порт для присоединения модуля с динамиками. У Samsung SyncMaster 275T Plus есть разъем HDMI. Этот интерфейс весьма актуален для консольных геймеров, ибо монитор без проблем держит режим 1080р. У Samsung SyncMaster 275Т такого порта предусмотрено не было. На боковой панели установлен отдельным блоком компонентный видеовход. Интересно, что производитель встроил в монитор USB-разветвитель с поддержкой четырех портов – два находятся на задней панели, а два на боковой. По сравнению с прошлой версией монитора производитель доработал меню управления. Оно стало более удобным и функциональным. Пользователь может отрегулировать гамму с шагом 0.1, настройку и расположение второго окна при использовании технологии PIP (картинка в картинке). Монитор может включать как широкоэкранное изображение, так и стандарт 4:3. Переключаться между этими режимами придется вручную. Стоит также отметить, что в пакет программного обеспечения входит утилита MagicTune, которая позволяет настроить параметры, не используя меню самого монитора.

Нам было интересно оценить интерполяцию в различных режимах работы экрана. В данном случае интерполяцией следует считать масштабирование заданного изображения при неродном разрешении. При уменьшении разрешения картинка становилась все более смазанной, в то время как явной пикселизации и характерных лесенок не на-

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип матрицы	S-PVA
Диагональ чисплея	27 аюймов
Разрешение матрицы	1920х1200 точек
Время отклика (Gray-to-Gray)	6 мс
Яркость	500 люмен
Динамическая контрастность	3000:1
Углы обзора	178°/178°
Соотношение сторон	16:10
Разъемы	15-pin D-Sub, DVI-D CVBS,
	S-Video, Component, 4x
	USB 2.0
Размер пикселя	0 303x0 303 mm



ВЕРДИКТ

Можно с уверенностью сказать, что монитор Samsung SyncMaster 275T Plus является весьма неплохой моделью для домашнего использования. Наилучшая сфера его применения – игры и просмотр фильмов. Подтверждением может служить широкий диапазон цветов, а также высокий уровень динамической контрастности и яркости. Ну а широкая диагональ экрана позволит получить небывалые ощущения в процессе игры. Отметим также неплохой уровень заводской настройки - нам пришлось только немного подправить гамму.

Flashback

Артефакт номера



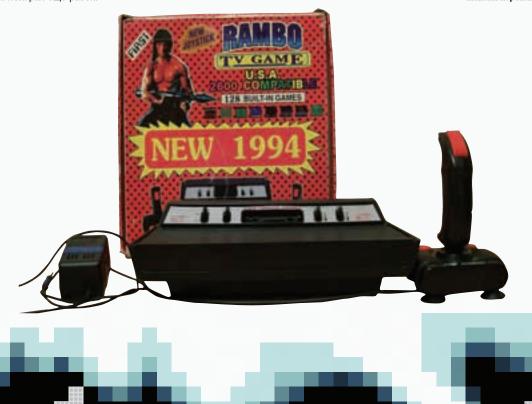
Rambo TV Game

Бальзам на душу ретрогеймера! Помните, как в 4-м номере был упомянут Rambo, клон Atari 2600? Общественность незамедлительно отреагировала – нам пришли письма с фотографиями этой приставки от Максима Корчагина, а чуть позже – от Романа Сухотерина. Письмо Максима мы публикуем на этой странице, а сейчас подведем итоги «Ретроконкурса ОЗ» из 4-го номера. Самым проворным на сей раз оказался Александр Баранов из Самары. Мы отправляем ему макроссовскую «Валькирию» и поздравляем с победой! Большое спасибо всем, кто принял участие в нольтретьем ретроконкурсе!! А теперь – письмо Макса!!!

Мое первое знакомство с RAMBO состоялось в конце далеких 80-х у двоюродного брата. Это был клон Atari 2600, внешне очень на нее похожий, но только с большой библиотекой встроенных игр. Приставку отец привез брату из Германии. Тогда это было просто невиданное развлечение! Приходил в гости к брату, и мы часами просиживали перед телевизором - стреляли по ковбоям на Диком Западе, выясняли на ринге, кто лучший в мире боксер и каратист, участвовали в многокилометровом ралли с сотней соперников, сидели в кабине истребителя и сбивали вражеские самолеты, помогали усатому водопроводчику вызволить его возлюбленную из лап злобной гигантской обезьяны, выполняли секретную миссию шпионом в плаще и с кинжалом. Мы запоем играли в River Raid, Pitfall, Pacman, Frogger и еще много-много хитов тех времен. В 90-е у меня дома поселился Speccy (ZX Spectrum), и в некоторые хиты с клона Atari с удовольствием поиграл еще разок.

Свой экземпляр приставки выменял у приятеля на картридж от NES. Он вполне функционировал, но распайка входов контроллера на плате растрескалась от времени и усиленного использования. Приятель клятвенно меня заверил что даже «знакомые программисты из мастерской» ничего не смогли сделать. Немного работы паяльником, пара проводков, и приставка снова стала слушаться джойстика. Кстати, вход у RAMBO – полный аналог SEGA Megadrive 2. Подключал джойпад от Сеги и играл. Тем более что в свое время это был один из самых удобных пультов для игр. Сейчас раритет лежит в коробке на полке и спит спокойным сном, а любой желающий может скачать эмулятор из Сети и посмотреть - какими игры были в те далекие времена, когда деревья были большими. Самое первое воспоминание всегда самое яркое и теплое. Именно таким для меня и стало знакомство с этой приставкой.

> Владелец: Максим Корчагин





№08(233)

Плюс ревью Every Extend Extra и открытое письмо фанатов Соника.



ри года назад

В 2005 была весна, были аниме-конвенты, была GDC, а в рубрике «Ретро» «СИ» был сонм shmup'ов.



№08(137) Пять`лет назад

лока что в виде превью. В ревью и «Банзае» царит



Дмитрий Эстрин: «Unreal 2 словно разрабатывается для того, чтобы стать символом новой эпохи РС игр».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версиі выложены на наш DVD!

Umihara Kawase

Миленькой-маленькой девочке по имени Кавасе каким-то образом удалось застрять в безумном мультяшном мире, где рыбы ходят на двух ногах и не отличаются особым дружелюбием. Но главный аргумент героини, помимо миленького розового ранца, — почему-то резиновая леска, на конце которой болтается рыболовный крючок, — поможет ей не только защитить себя, но и выбраться обратно в реальный мир.

Как и в случае многих других платформеров, незначительного размера сюжет играет лишь роль оправдания чудаковатого игрового мира и главной геймплейной «fishки» — того самого крючка. Ведь помимо стандартных бега, прыжков и подтягиваний, Кавасе также может пользоваться своим рыболовецким инструментом в качестве средства передвижения — размахнулась, зацепила крючок за стенку, подпрыгнула и полетела, горланя боевой клич Тарзана. Впрочем, вы можете это сделать за нее.

Крючок можно цеплять к чему угодно - стенам, полу, потолку, понатыканным кем-то по всем уровням конвейерам, даже враждебно настроенным рыбешкам – и выполнять разнообразнейшие акробатические номера. При этом леску можно скручивать, удлинять и растягивать - в лучших традициях мультипликационной физики. Так, вполне рабочим средством является импровизация «рогатка» - когда крючок вешается на краешек далеко висящей платформы, леска отпускается до максимума, а Кавасе разбегается в противоположном направлении. Леска натягивается, и, когда Кавасе уже не может отбежать никуда дальше, достаточно подпрыгнуть, чтобы леска спружинила, запульнув девочку в нужном нам направлении. Никто не мешает вам прицепиться крючком к конвейеру, едущему по стене или потолку, чтобы забраться повыше или пересечь большую яму. При этом, если вы не сумели достаточно грациозно запрыгнуть на обрыв, еще не все потеряно – Кавасе способна, в лучших традициях Прынца Перции, цепляться за края платформ и подтягиваться на них. Velikolepno! Но водоемы и пропасти – еще не все, что угрожает Кавасе на ее пути к волшебным дверям, позволяющим перейти на следующий уровень. Прямоходящая морская живность не прочь ею закусить. Первые несколько столкновений с любым морепродуктом просто сбивают девочку с ног, но если вы не будете обороняться, то от нее может остаться один только ранец. Что же делать? Крючком их! Заарканенные рыбы и прочие морские гады при контакте с грэплинг хуком услужливо теряют сознание и могут быть притянуты и упакованы в тот самый рюкзачок. Чтобы не мешались. За это еще и очки дают.

Дополняет картину нелинейность игры — у многих из почти полусотни уровней есть несколько выходов, и вы вполне можете пройти игру, посетив лишь часть из них. Замечательный способ приподнять replayability, не находите? Отдельный подарок авторы игры сделали спринтерам — в игре есть возможность записывать ролики с собственным прохождением, чтобы потом похвастаться гениальным трюком или спидраном перед друзьями. Продолжение, Umihara Kawase Syun, выдержало два переиздания для PS опе, вот-вот выйдет (а может, когда вы будете читать эти строки, уже вышел) римейк для PSP, но ни одна из версий игры никогда не издавалась за пределами Японии, они стали широко доступными лишь с развитием эмуляции и файлообменных сетей. А жаль.









ACTION.PLATFORM.KAWAII

ПЛАТФОРМА SNES

РАЗРАБОТЧИК TNN

ИЗДАТЕЛЬ NHK

ГОД ВЫХОДА: 1994



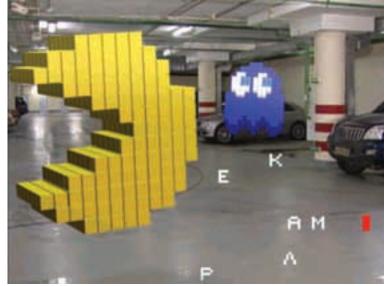
🗅 Автор:

Иван 'Noelemahc' Костин, noelemahc@old-games.ru

- Конвейеры, движущиеся по стенам и потолкам, далеко не самые странные предметы здешних интерьеров, поверьте мне.
- Между уровнями нам показывают короткие мультики, демонстрирующие очередные фокусы с крюком.
- ВСЯ оппозиция в игре является ходячими морепродуктами. Потенциально съедобными, надо понимать.
- Вторая часть Umihara Каwase вышла уже на PlayStation в полном 3D.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА **PETPO**













Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Алексей Беспалько

retrofreak@mail.ru

MTV: 8-BIT TELEVISION. СЕРГЕЙ ПОДЗОЛКОВ ОТВЕЧАЕТ НА НАШИ ВОПРОСЫ.

ВЕСНА В САМОМ РАЗГАРЕ, ВОКРУГ ВСЕ СТРЕМИТЕЛЬНО МЕНЯЕТСЯ. МЕНЯЕТСЯ И ОФОРМЛЕНИЕ КАНАЛА МТУ, КОТОРЫЙ ИНТЕРЕСЕН НАМ НЕ ТОЛЬКО КАК РЕКЛАМОДАТЕЛЬ. ДО ЭТОГО ЦЕЛЫЙ ГОД В ЭМТИВИШНЫХ ЗАСТАВКАХ (СМ. DVD, СПАСИБО РЕБЯТАМ С КАНАЛА ЗА СОТРУДНИ-ЧЕСТВО!) ЛЕТАЛИ ПИКСЕЛЬНЫЕ НЛО И ЗВУЧАЛА ЧИПТЬЮН-МУЗЫКА, И ЭТО БЫЛО КРУТО.



имой нам удалось поймать человека, который за всем этим стоял. Им оказался Сергей Подзолков, креативный директор MTV, он согласился ответить на вопросы «Страны Игр».

💙 Пожалуйста, расскажите о людях, которые принимали участие в разработке этих заставок. Кто что делал?

Сергей Подзолков – креативный

Александр Яичников - дизайнер, арт-

Слава Щербаков – саунд-дизайнер, Роман Бородин – дизайнер.

? Когда я впервые увидел по ТВ эти заставки. я сперва подумал, что они сделаны где-то за рубежом – потому что Space Invaders и Frogger – это все же игры, больше известные на Западе, так как в свое время они у нас были очень редки. Видимо, у вас кто-то неплохо разбирается в видеоиграх?

Ну, во-первых, у нас у всех было непростое детство, а во-вторых, мы осуществили полное погружение в среду и провели небольшую исследовательскую работу относительно того, что вообще происходило в мире в области видеоигр.

💙 И все же там есть и «Тетрис», и Battle City, как вы выбирали игры для заставок, например, сделали список, что-то вычеркнули? Как это происходило?

Идея состояла в том, что окружающий нас мир и есть игровая среда, что игра рядом с нами и вокруг нас. Самые лучшие игры обладают, на наш взгляд, самой лаконичной и простой идеей, которая понятна и седовласому старику, и ребенку детсадовского возраста. Все мы не наигрались в детстве. Наверное, поэтому идея игр находит такой широкий отклик и не теряет своей актуальности. MTV дал нам возможность осуществить детскую мечту, окунуться в игры с головой и стать их непосредственными участниками. Мы выбрали самые «знаковые» и легко узнаваемые игры и придумали для них микросюжеты, то, что на наш взгляд было самым интересным, мы воплотили в заставках. Сюжеты и игры придумывали и искали все. Это был сам по себе очень увлекательный и захватываюший процесс.

Кстати, я помню, что летом была заставка на тему Pong'a, в которой, если мне не изменяет память, певица Лера Массква следила за игрой около лифта в здании MTV. Но осенью эту заставку как будто убрали – почему?

Это была вовсе не Лера Массква, а, совершенно наоборот, Маша Вимберг, она работает с нами. Она красавица и очаровательная девушка. Мы не пытались привлекать к работе известных людей, потому что это противоречит концепции. Мир должен быть совершенно обыденным, а люди простыми, это создает ощущение присутствия, как будто это происходит с тобой или где-то рядом, а не в придуманном мире, в котором живут знаменитости и публичные люди. Мы постоянно обновляли заставки в течение года... что-то убирали, что-то добавляли. Теннис и Машу мы очень любим, ничего

为 Есть какие-то заставки, которые не пошли в эфир, какие-то заготовки и идеи?

Идей у нас всегда гораздо больше чем времени на их исполнение

💙 Может быть, что-то из этого (какие-то зарисовки) можно показать?

Все, что мы хотели сказать люлям. было в эфире. Мы. как правило. не работаем так, что у нас остается куча материала, который не пошел, v нас нет на ошибки ни времени, ни ресурсов.

Расскажите, как вы снимали «натуру», где и когда это было.

Снимали мы, где только была возможность. Не было каких-то сложных специальных локейшнов, кроме, пожалуй, подземной стоянки с пэкменом. Но нам и не нужно было искать что-то особенное, потому как мы хотели, чтобы все происходило в обычных местах: на улице, в офисе – то, с чем мы встречаемся каждый день.

? Это все Москва? Да.

💙 Как вы переделывали графику из игр? Ну, я бы не назвал это переделыванием. Мы не привносили в игры

ничего своего. По крайней мере, мы старались этого не делать. Если вы имеете в виду технологию, то все очень просто: мы получали камеры из Boujou, а затем в 3dmax моделировали и анимировали.

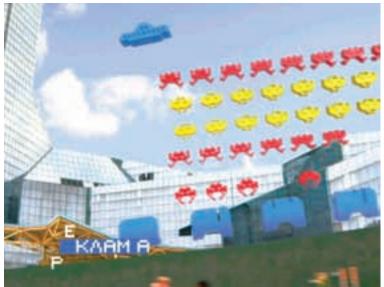
为 Battle City выглядит очень реалистично – там реально работала приставка?

Нет, мы не использовали графику из игр, все рисовали сами вручную.

Вообще, чиптьюн, пиксель-арт − это все на MTV года так с 2005, а может, и раньше (я помню заставку с пиксельными облаками) какими путями все это пришло на канал? В то время как на других каналах только-только приняли нео-психоделию со всеми этими завитками и каплями, пиксели выглядели достаточно радикально.

Заставку с пиксельными облаками делал я, это была программа «Рингтон чарт», сто лет прошло. Сейчас пикселизация очень актуальна из-за того, что появилось огромное количество портативных, карманных устройств без сверхмощных графических карт и с маленькими экранчиками. И люди с радостью принялись ностальгировать по тем игрушкам, за

РЕТРО АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



которыми пропадали часами в детстве. Это примерно так же, как все теперь бросились искать свои первые влюбленности, которые кружили им голову в начальной школе, используя сайт «Одноклассники.ру». Раньше в детстве мир казался гораздо более ярким и волшебным, и мы неосознанно хотим эти самые красочные детские воспоминания детства переживать снова и снова.

С начала декабря на канале новая подборка заставок — на этот раз вы оформили их, как если бы картинка была связана вручную, и лично я был в восторге, потому что очень интересно проследить связь между пиксельной графикой и рукоделием — вышиванием крестиком и вузанием кофт. Как появилась эта идея?

Ну эта идея очень давно витала в воздухе. И по смыслу и по внешнему виду у пиксельной графики много общего с вышитыми или вязаными картинками. Когда-то несколько лет назад

я хотел в подобном ключе оформить чарт «Русская 10-ка», но по стечению обстоятельств ничего путного в тот раз из этого не вышло. Вязаные свитера это очень теплая, очень домашняя, и зимняя, на наш взгляд, тема. Скучно смотреть, как каждый год к зиме телеканалы посыпаются снежком, украшаются елочками и шапочками Деда Мороза. Нам хотелось взглянуть на зимние каникулы совершенно по-другому и при этом сохранить преемственность с оформлением, которое мы видели на канале на протяжении года.

Рафика и никому не приходилось вязать?! Несколько бабушек-вязальщиц растратили последние жизненные силы на этом проекте. Ведь им приходилось вязать и распускать каждый кадр и делать это со скоростью 25 раз в секунду. Шучу. Конечно, мы ничего не вязали. Но под воздействием волшебной силы искусства и завораживающей магии пиксельных игр дизайнер, который работал на проекте, попросил свою жену связать ему свитер с игрушкой Space Invaders. Мы проникаем в игры, и игры проникают в нас.







- сенсорный антиотражающий экран 4,3" и 3,5" (ТЕТ)
- самая точная карта Москвы и области
- карта России с детализацией крупных регионов и городов

БЕСПЛАТНАЯ загрузка ВСЕХ обновлений карт для Voxtel Carrera с www.navitel.su в течение года

СОКРАЩАЕМ РАССТОЯНИЯ





говар сертифицирован

реклама

ВЕДЬМАЧИЙ КОНКУРС

Конкурс от «Страны Игр» и ND Games был посвящен «Ведьмаку». Геймерам предлагалось сделать рисунок (или коллаж) на тему «Геральт в образе Деда Мороза».



1-е место

Приз: мощная видеокарта Palit 8800 GT, книга Анджея Сапковского и настоящий ведьмачий медальон.

Рузана Заводовская, Краснодарский край

Второе-десятое места

Приз: книга и брелок
Гущин Юрий
Тябаева Юлия
Узум Орлан Алдын-оолович
Красиков Виталий
Бекузаров Андрей
Опарин Денис
Сладкова Настя
Сенникова Светлана
Тюбетейкин Сергей







КОВБОЙСКИЙ КОНКУРС

Конкурс проводился «Страной Игр» и компанией PlayTen, был посвящен релизу игры «Десперадо 3: Схватка в прериях». Участникам нужно было дать ответы на несколько простых вопросов о ковбоях.

1-е место

<u>Призы</u>: пневматический пистолет и подарочное издание игры

Вторые места

Илья Кулагин, г. Москва
Аким Асланов, г. Ростов-на-Дону
Призы: ковбойская шляпа, ремень и подарочное издание игры

Третье место:

Екатерина Павлова, г. Санкт-Петербург Призы: подарочное издание игры

«ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ» №36

С этого номера мы прекращаем конкурсы серии «Остановите мгновенье» от «Страны Игр» и PowerColor. Однако ответы на уже объявленные этапы все еще принимаются.

Победитель:

<u>Pomaн Харитонов</u> <u>Приз</u>: PowerColor HD2400





Это самая последняя (нижняя) комната Пещеры Мории в которой находится самый лучший меч в игре Tales of Destiny — Экскалибур. Что бы туда добраться, необходимо дойти до последней локации игры, затем вернуться в Пещеру Мории, где появятся дополнительные 11 этажей (достаточно сложные).

Подписка в редакции

Внимание

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

- 1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
- 2. Оплатите подписку через Сбербанк.
- 3. Вышлите в редакцию копию подписных документов купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
- по электронной почте subscribe@glc.ru;
- по факсу 8 (495) 780-88-24;
- по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, 000 «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ

«Страна Игр» +2DVD и «РС ИГРЫ» + 2DVD На 6 месяцев -3060 руб. На 12 месяцев -

5292 руб.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

в течение пяти рабочих дней после отправки подписных

в течение 20 рабочих дней после отправки подписных

документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем

Подписка оформляется с номера, выходящего через один кален-

случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

дарный месяц после оплаты. Например, если вы производите опла-

документов в редакцию по факсу или электронной почте;

свой рабочий адрес с названием компании

ту в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка оформляется в день обработки

купона и квитанции в редакции:

подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) НА 6 МЕСЯЦЕВ — 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. — 4180 РУБ.

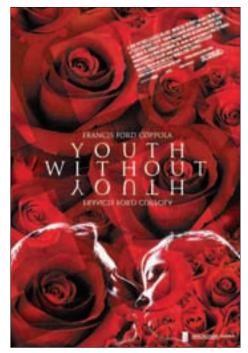
Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

П на 6 месяцев				
П на 12 месяцев П	Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»		
начиная с2008 г.		АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
Доставлять журнал по почте		p/c № 40702810509000132297		
на домашний адрес		к/с № 3010181090000000990		
Доставлять журнал курьером: — на адрес офиса*		БИК 044583990 КПП 770401001		
на домашний адрес**		Плательщик		
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)		Адрес (с индексом)		
.И.О.		Назначение платежа Сумма		
_		Оплата журнала «»		
		с 2008 г.		
ата рожд весяц год г.	Кассир	Ф.И.О.		
ДРЕС ДОСТАВКИ:	Кассир	Подпись плательщика		
ндекс				
бласть/край	Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»		
ррод	Квитанция	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
		p/c № 40702810509000132297		
пица				
		κ/c № 3010181090000000990		
ом корпус		к/с № 3010181090000000990		
ом корпус 		к/с № 30101810900000000990		
ом корпус вартира/офис елефон ()		к/с № 30101810900000000990 БИК 044583990 КПП 770401001 Плательщик		
ом корпус вартира/офис елефон () -mail		к/с № 3010181090000000990 БИК 044583990 КПП 77040100		
ом корпус вартира/офис елефон () -mail /мма оплаты		к/с № 30101810900000000990 БИК 044583990 КПП 77040100 Плательщик		
ом корпус вартира/офис влефон () -mail /мма оплаты в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию в свободном поле укажи другую необходимую информацию		к/с № 3010181090000000990 БИК 044583990 Плательщик Адрес (с индексом)		
ом корпус вартира/офис влефон () -mail умма оплаты * в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома		к/с № 30101810900000000990 БИК 044583990 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Сумма		
*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию * " в свободном поле укажи другую необходимую информацию		к/с № 30101810900000000990 БИК 044583990 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Оплата журнала «»		

idescreen



ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



МОЛОДОСТЬ БЕЗ МОЛОДОСТИ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 15 МАЯ

ЖАНР: ДРАМА, МЕЛОДРАМА, ТРИЛЛЕГ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ YOUTH WITHOUT YOUTH DEMNCCED. ФРЭНСИС ФОР П КОППОПА В РОПЯХ-ТИМ РОТ. АЛЕКСАНДРА МАРИЯ ЛАРА. БРУНО ГАНЦ. АНДРЕ ХЕННИКЕ. МАРСЕЛЬ ИУРЕС, ЭДРИАН ПИНТЕА, АЛЕКСАНДРА ПИРИЧИ, МЭТТ ДЭЙМОН

ПРОИЗВОДСТВО: ГЕРМАНИЯ-ИТАЛИЯ-ФРАНЦИЯ-РУМЫНИЯ

□ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:

124 МИНУТЬ



ФРЭНСИС ФОРД КОППОЛА

П ФИПЬМОГРАФИЯ:

«БЕЗУМИЕ 13». «РАДУГА ФИНИАНА». «ЛЮДИ ДОЖ ДЯ», «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ», «РАЗГОВОР», «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ-2», «АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ», «ОТ ВСЕГО СЕРДЦА», «АУТСАЙДЕРЫ», «БОЙЦОВАЯ РЫБКА» «КЛУБ КОТТОН», «ПЕГГИ СЬЮ ВЫШЛА ЗАМУЖ», «САД КАМНЕЙ», «ТАКЕР: ЧЕЛОВЕК И ЕГО МЕЧТА», «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ-3», «ДРАКУЛА БРЭМА СТОКЕРА» «ДЖЕК», «БЛАГОДЕТЕЛЬ»

Коппола – одна из ключевых фигур американского кинематографа 1970-80 гг. Он родился в Детройте в 1939 г



в семье композитора Кармине Копполы, который позднее напишет музыку к главным фильмам сына. Дебютный фильм «Безумие 13» был неуклюжим, не во всем идеальным подражанием хичкоковскому «Психозу», однако новичок на «пять» справился с атмосферой ужаса и нагнетанием саспенса в банальной истории про очеред-ного безумного убийцу. В 1972 г. «случился» «Крестный отец», образцовая гангстерская сага и для многих до сих пор американский фильм №1, перечеркнувший мечты Копполы о «независимом» кино. В дальнейшем он вкладывал огромные средства в пышные и неприбыльные пустяки, вроде «От всего сердца», и годами снимал свой фильм века «Апокалипсис сегодня», ставший притчей во языцех на тему, как не нужно тратить деньги и снимать кино. В 1990-х гг. Коппола снимает манерного, претенциозного «Дракулу» и внезапно делает похожую на телепостановку экранизацию романа Джона Гришема «Благодетель». Уйдя на целое десятилетие в продюсерское подполье, он вновь появляется на поверхности с «Молодостью без молодости» - практически манифестом о том, что всегда любил и любит в жизни и искусстве.

Фильм «Молодость без молодости» дважды уникален. Во-первых, это фильм легендарного Фрэнсиса Форда Копполы. Во-вторых, потрясает выбранный Копполой для экранизации сюжет. За год до того, как Гитлер собрался покорить весь мир, 70-летний профессор лингвистики Доминик Матеи решал свою локальную проблему – он был готов покончить с собой, поняв, что не успеет завершить труд всей жизни. От рокового шага Доминика удержала молния, сотворившая чудо – разряд электричества не отправил его к праотцам, а очистил организм, вернув профессору молодость и подарив второй шанс. Однако теперь самому уникальному человеку на планете приходится по поддельному паспорту скрываться от нацистов, мечтающих заполучить его для опытов. Проходят годы. Доминик, привыкший к годам отшельничества и скитаний, сталкивается с второй в своей жизни уникальной загадкой человеческой природы... «Молодость без молодости» – долгожданный фильм

Фрэнсиса Форда Копполы, о котором поклонники режиссера мечтали долгих десять лет. Автор легендарного «Крестного отца», переживший не лучшее время в 1990-х, вернулся с неожиданным подарком - путаной, загадочной, дробящейся на десятки сюжетовтайн экранизацией новеллы Мирча Элиаде, великого румынского ученого и писателя. Очевидно, что новый фильм Копполы - очень личное высказывание, настолько соответствующее его нынешнему душевному состоянию, что любая критика - как плевок в лицо тому, кто на протяжении полувека занимает одно из главных мест в мировом кино. Все то, что так дорого режиссеру в искусстве и в жизни, предстает на экране в гипертрофированном, намеренно усложненном и утяжеленном виде. Профессор Матеи, слой за слоем снимающий напластования собственных знаний и воспоминаний, погружающийся в собственное далекое прошлое, но, словно Фауст, проживающий новую молодость, без сомнения, альтер-эго не только Элиаде, но и самого Копполы. Темы переплетения реальности и сна, зыбкой, почти неуловимой границы между действительным и вымышленным, мотивы двойничества и мучительной погони за ускользающей тенью, зеркальное отражение судеб двух разных героев из разных миров и эпох - Коппола умудряется насытить новый фильм под завязку сложными образами и смыслами, будто сам, подобно профессору Матеи, предчувствует, что доживает свой век и свой последний фильм. Он заглядывает туда, где уже однажды побывал по касательной – в своем безупречном (и, возможно, лучшем) шедевре «Разговор» Проносятся века, герой бежит одновременно от себя и к самому себе, любовь приоткрывает завесу Истории — даже на элементарном сюжетном уровне все это и многое другое подсказывает, что Коппола из воздуха вылепливает необычный жанр - триллер не действий и событий, а вечных, завораживающих идей.







POBLET AAMEN FROMET PLANTEGE MENES HEN YEARDEN

1 MAR 2008

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 1 МАЯ

 ЖАНР:
 ФАНТАСТИКА, ТРИЛЛЕР, БОЕВИК

 ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
 IRON MAN

 Прежиссер:
 ДЖОН ФАВРО

В РОЛЯХ: РОБЕРТ ДАУНИ-МЛ., ТЕРРЕНС ХОВАРД, ГВИНЕТ ПЭЛТРОУ, ДЖЕФФ БРИДЖЕС,
СЭМЮЭЛ Л. ДЖЕКСОН, ЛЕСЛИ БИББ, КЛАРК ГРЕГГ, СТЭН ЛИ

ПРОИЗВОДСТВО:

🖸 продолжительность: пока неизвестна



«Железный человек» (так и хочется написать «Железный дровосек») своими мощными железными ногами вступает, наконец, в российский кинематограф - с 1 мая мы сможем полюбоваться на его ноги (и остальные, не менее интересные части тела) в московских кинотеатрах. Сюжет фильма по-комиксовски прост и удивителен: мультимиллионер Тони Старк, человек с весьма причудливым отношением к жизни и безмерной страстью к выпивке, готовится к презентации суперсовременного оружия. Но презентация сорвана, оружие захвачено злодеями, а сам Старк едва не отправился на тот свет. Вы-... карабкавшись, он вынужден поддерживать свою жизнь с помощью целого ряда механических приспособлений. Чтобы железо даром не пылилось, Тони заодно конструирует бронебойный костюм и отправляется на улицы искать приключения (почти как Робокоп). Опробовав непробиваемое снаряжение на преступниках, он переключается на террористов и спасение всего мира. Удивительно, что Голливуд, падкий до марвеловских персонажей, так долго мялся, не зная, как получше подобраться к Айронмэну. Свидетельством тому стали десятки проектов, задуманные или даже запущенные в производство, которые в результате бесславно гибли в костре голливудских амбиций и финансовых недоразумений. Боссы Marvel, разочарованные бездарной иг-





рой мейджоров, решили сами сделать своего экранного Айронмэна. Вложили около \$200 миллионов и пригласили в режиссерское кресло Джона Фавро. Этот обаятельный крепыш как режиссер дебютировал приятной криминальной комедией «Все схвачено», а затем добился немалого коммерческого успеха, поставив комедийную фантазию «Эльф». Другим удивительным, совсем неочевидным выбором Marvel можно назвать приглашение на главную роль Роберта Дауни-мл. Многие иронизируют – Дауни досталась роль Старка из-за их общего пристрастия к алкоголю. Актер, долгие годы лечившийся от алкоголизма и наркомании, едва не загубивший свою карьеру, однако нашедший в себе силы выйти на новый уровень, вряд ли мог рассчитывать на участие в блокбастере ценой \$200 миллионов. Тем не менее, вот он новый Айронмэн – ни больше ни меньше, любите и жалуйте. У каждого супермена есть девушка с более или менее громким именем. У Человекапаука – Кирстен Данст. У Халка – Дженнифер Коннелли, у последнего Бэтмана – жена Тома Круза. Тони Старка одарили очаровательным кулоном по имени Гвинет Пэлтроу.

Фильму предсказывают большое будущее, причем Marvel настолько в нем уверена, что уже заранее планирует два последующих сиквела.





И ЕЩЕ KOE-4TO O KNHO

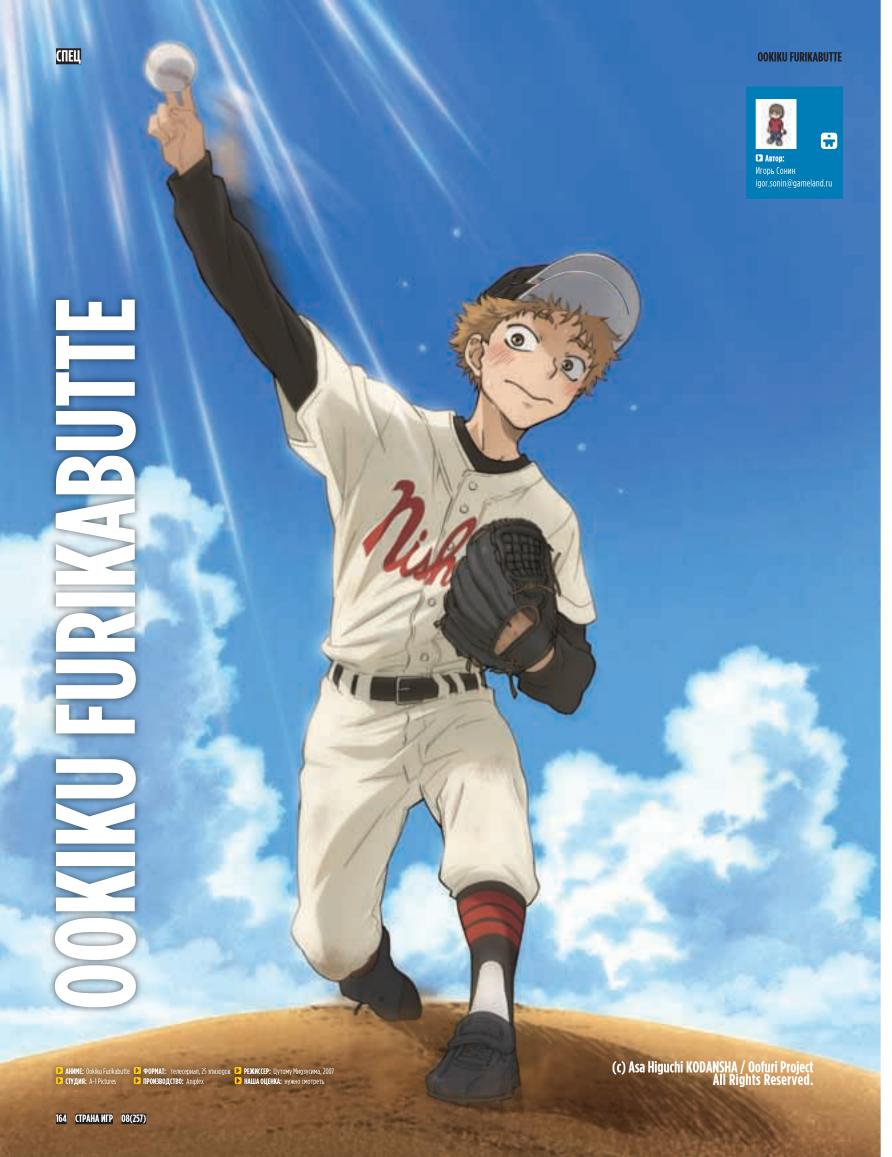


В Лондоне в возрасте 54 лет скоропостижно скончался режиссер Энтони Мингелла, автор фильмов «Английский пациент», «Талантливый мистер Рипли» и «Холодная гора». Причиной смерти врачи назвали неожиданные осложнения после операции на шее. Он родился 6 января 1954 года в Великобритании на острове Уайт. Сперва деботировал как писатель, затем пришел работать на телевидение. Как режиссер дебютировал в 1990 году мистической мелодрамой «Искренне, верно, глубоко». Самой большой популярностью пользовалась эпическая драма «Английский пациент»; фильм принес Мингелле первого и последнего «Оскара». Последний его фильм «Женское детективное агентство №1» остался незаконченным, дата его выхода на экраны пока что не сообщается.

Издатель Electronic Arts совместно с Starz Media адаптирует игру Dead Space к съемкам анимационного фильма ужасов. Впрочем, создатели игры поступят хитрее, чем ожидают ее фанаты. Действие ленты развернется до тех событий, что происходят в самой игре. По сюжету, исследовательский космический корабль натыкается на чужой недействующий маяк в отдаленном уголке космоса. Присутствие команды влечет за собой череду событий, следствием которых является пробуждение неизвестных существ. Команде придется попотеть, пробиваясь к выходу, чтобы спасти свои жизни. Продюсерской студией фильма станет Film Roman, которая входит в состав Starz Media. Студия известна работой над телевизионными сериями «Симпсонов». Научно-фантастический шутер от третьего лица Dead Space разрабатывает Redwood Shores, одна из студий ЕА. Игра выйдет 31 октября 2008 года. Ранее о своем желании заняться производством фильмов заявила компания Ubisoft, которая на прошлой неделе купила права на имя Тома Клэнси для использования в своей продукции.

Режиссер Питер Берг («Королевство», «Очень дикие штучки») готовится к съемкам масштабной фантастической эпопеи по серии романов Фрэнка Херберта «Дюна». Первая книга вышла в свет 1965 году. Дюна – межзвездный эпос о космических баталиях двух могущественных империй. Проект нового фильма разрабатывает компания Рагатоипt. В данный момент продюсеры ищут сценаристов, которые должны написать адаптацию, наиболее приближенную к духу и слову романа. Это не первое обращение Голливуда к фантастическому сериалу. В 1984 году Дэвид Линч снял свою «Дюну», по общему признанию, достаточно неудачную и слишком путаную. А в 2000 году на канале Sci Fi Channel был выпущен одноименный мини-сериал.

Милла Йовович, звезда «Пятого элемента» и серии Resident Evil, присоединится к актерскому составу в новом триллере Дэвида Туи «Совершенное бегство». Стив Зан («Национальная безопасность», «Сахара», «Бандитки») и Йовович сыграют парочку молодоженов, отправляющуюся в медовый месяц на Гавайи. В пути им повстречается другая славная пара (Тимоти Олифант и Кил Санчес), которая, на самом деле, представляет собой тандем сумасшедших убийц. Дэвид Туи сам написал сценарий к фильму; производством ленты займется компания МGМ. Съемки начнутся 31 марта в Пуэрто-Рико. Туи известен, прежде всего, как создатель космического путешественника-убийцы Риддика («Черная дыра» и «Хроники Риддика»), автор фильмов «Глубина» и «Нашествие».







опросик на понимание: что вы знаете о деятельности российской Детской футбольной лиги? Знаете, кто в прошлом году стал победителем «Детской лиги чемпионов»? Может, вы хотя бы знаете, что наша «Детская лига чемпионов» не имеет никакого отношения к известному турниру УЕФА? Ну и ладно. В конце концов, детские соревнования не показывают по ящику, и все, что нужно знать сейчас о футболе, это дата и место проведения финала нынешней Лиги чемпионов: 21 мая, стадион «Лужники».

Теперь мы в Токио, и здесь уже вопросиком на понимание не отделаешься. Несмотря на унизительное поражение, нанесенное футбольной сборной

России в 2002-м, самый популярный в мире вид спорта не стал таковым в Стране восходящего солнца. Согласно опросам общественного мнения, больше половины жителей отдали свои сердца бейсболу, и лишь каждый пятый интересуется футболом. В отличие от нашей страны, в Японии куда больше внимания уделяется детским соревнованиям. Юношеский национальный бейсбольный турнир «Косиэн» – одно из крупнейших спортивных событий в жизни страны. Его популярность едва ли не больше, чем у профессиональных соревнований. Квалификационные игры показывают на местных телеканалах, финалы - на всю страну по NHK. Подготовка к «Косиэну» и участие в нем - национальное общее дело, и школьные команды

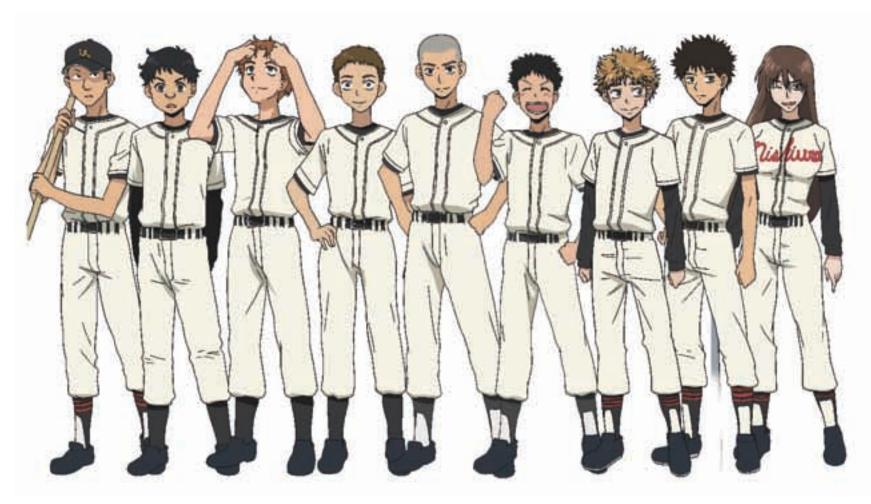
относятся к соревнованиям с нехарактерной для детей серьезностью. Победа в «Косиэне» открывает для юных спортсменов дверь в большой бейсбол. К участию в турнире допускаются команды старших школьников – мальчиков, имеющих за плечами девять, десять или одиннадцать лет обучения. Это значит, что для обычного японского школьника ситуация такова: у тебя есть только три года, чтобы попасть в «Косиэн». Только три года. Каждая твоя попытка может быть последней, каждая игра твоей команды - решающей. Несколько поражений, и ты уже никогда в жизни не ступишь на поле легендарного стадиона «Хансин Косиэн» в городе Нисиномия. Это не аниме, это настоящие японские школьные годы.

Впрочем, в анимации и в манге - то же самое. Путь к выступлению на турнире «Косиэн» показан в H2 и Touch, в Princess Nine и Major. Кстати, манга Мајог нынче насчитывает 65 томов, а в январе стартовал четвертый сезон ее анимационной экранизации. Это увлекательная, мальчишеская история об амбициозном игроке Горо Хонде, который... ну, играет в бейсбол. Для нас бейсбол – игра, о которой все чтото слышали, но толком ее все равно никто не понимает. И действительно, здесь нет той футбольной простоты, с которой цель игры сводится к трем словам: загнать мяч в ворота. Основная интрига в бейсболе вертится вокруг трех игроков: питчера (он бросает мяч), кэтчера (он ловит мяч) и бэттера (он стоит между питчером и кэтчером,





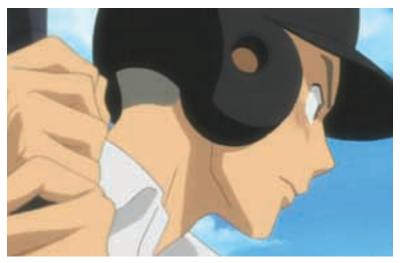




его задача - битой отразить брошенный мяч). Питчер и кэтчер принадлежат к «обороняющейся» команде. Они похожи на двух подростков, забавляющихся, перебрасывая мяч друг другу. Бэттер - игрок «нападающей» команды, хулиган, который хочет расстроить игру и выбить мяч за пределы площадки. В каждом раунде («иннинге») одна команда нападает, другая обороняется, а в следующий раз они меняются ролями. Всего в каждой команде по девять человек, но основная интрига вертится вокруг этой тройки - питчер, кэтчер и бьющий. Упрощая правила игры до уровня футбола, можно сказать так: задача питчера – перебросить мяч кэтчеру, задача бьющего помещать питчеру, отбить его мяч и бежать по «базам» (специальным точкам на поле). Вокруг этого намешано еще миллион правил на особые случаи, да и бейсбольная терминология на первый взгляд кажется совершенно непонятной, и в одних только видах бросков сам черт ногу сломит. Суть в том, что профессиональный питчер бросает мяч с нечеловеческой скоростью, и у бьющего на размышления не остается и сотой доли секунды. Это как футбольное пенальти: единственный способ его отбить – предугадать, куда пойдет мяч. Но если в футболе пенальти - событие из ряда вон выходящее, то в бейсболе вся игра состоит из таких единоборств. Никто в команде не поможет питчеру лучше бросить мяч, и никто не посоветует бэттеру, как отбить. Бьющие игроки изучают повадки питчеров, чтобы предугадать, какой бросок им достанется. А питчеры смотрят, какой удар хуже всего дается бьющим, чтобы бросить именно «подачку-неберучку». Но если бьющий знает стратегию питчера, то он может обмануть его, приготовиться к сложному броску и отбить его. А если питчер знает, что бьющий знает его стратегию, то он может обмануть бьющего и бросить как раз тот мяч, который для него обычно не представляет сложности. Но если бьющий знает, что питчер знает, что бьющий знает его стратегию... Короче говоря, они пытаотся прочитать мысли друг друга, и ничего не понятно!

Эта психологическая «подложка» бейсбола и драматичный путь к титулу победителей школьного турнира «Косиэн» в прошлом году стали основой еще одного аниме-сериала, Ookiku Furikabutte (что в переводе означает «Размахнись посильнее»; японцы часто сокращают труднопроизносимое название до панибратского «Оофури»). Манга Ookiku Furikabutte художницы Асы Хигути стартовала в 2003 году и три года спустя получила престижный приз имени Осаму Тэдзуки за необычные творческие решения. Еще через год комикс удостоился награды крупнейшего издательства «Коданся». В том же 2007 году, в апреле, на телевидении начался показ двадцатипятисерийного аниме Ookiku Furikabutte. И надо сказать, что Ookiku Furikabutte очень сильно отличается от всего спортивного аниме, которое мы вилели за последние годы. Обычно в спортивном аниме для мальчиков как







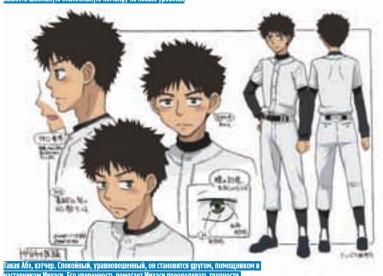


Манга Ookiku Furikabutte художницы Асы Хигути стартовала в 2003 году и три года спустя получила приз имени Осаму Тэдзуки за необычные творческие решения. Еще через год комикс удостоился награды издательства «Коданся».





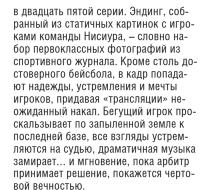
Мария Момоэ, тренер. Энергичная и эксцентричная девушка, всерьез намеренная вывести школьную бейсбольную команлу на новый уповень



бывает: главный герой решает стать чемпионом мира, проходит огонь, воду и медные трубы, достигает своего. Примеров такого сюжета можно привести множество. Гораздо сложнее найти что-то, отходящее от канона. Так вот, главный герой Ookiku Furikabutte, Рен Михаси, блестящий питчер, вообще больше не хочет играть в бейсбол. Он был звездой команды в прошлой школе, которой заправлял его дедушка. Другие мальчики невзлюбили Михаси, и команда не смогла добиться успеха. Михаси взвалил вину на свои плечи, убедил себя, что это он никуда не годится, и решил, что больше мяч в руки брать не будет. Позже его переводят в старшую школу Нисиура, и он вдруг, сам того не ожидая, попадает в состав местной бейсбольной команды. Михаси, погруженный в свои внутренние переживания, толком не успевает понять, как это местному кэтчеру Такайе Абэ удается уговорить его сделать несколько пробных бросков. Этого будет достаточно, чтобы и капитан команды, и тренер поняли: такой талант в землю зарывать нельзя. Только Михаси от этого играть все равно

не хочется. Он все так же не верит в свои силы, паникует, заливается краской от похвалы и прячется в кусты при неудаче.

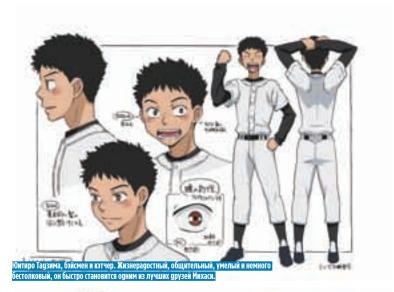
Михаси придется очень тяжело на поле во время игр, а ведь именно на питчера ложится большая часть ответственности за победу или проигрыш команды. Именно ему, Рену Михаси, вместе с меланхоличным кэтчером Такаей Абэ придется обманывать бьющих игроков команды-соперника. Эта новая, психологическая сторона бейсбола подана с необычайной серьезностью и переворачивает с ног на голову все представление о спортивном сериале. В довершение всего Ookiku Furikabutte нарисован с маниакальной реалистичностью, которая редко встречается в аниме. Никакой халтуры, никаких суперударов и сверхспособностей. Большую часть сериала аниме выглядит так, как выглядела бы анимированная трансляция с бейсбольного матча. Тон задает блестящий, детально продуманный и очень красивый опенинг, и тем более удивительно, что эта плавность и естественность движений не теряется ни в первой, ни

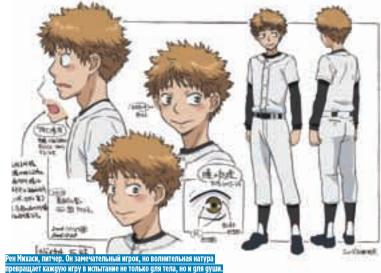


Команде школы Нисиура доведется сыграть и с бывшей командой Михаси, и в этом матче волнения главного героя достигают апогея. Михаси наделен по-женски нерешительным характером, и порой хочется орать в экран ему: «Не думай! Просто играй! Просто бросай мяч!» Другие члены команды помогают ему как могут, и уже к концу первого матча между парнями возникает крепкая мужская дружба (с воображением показанная в миллионе яойных комиксов-додзинси на основе Ookiku Furikabutte). Все это произ-

водит впечатление совершенно иного, необычного, классного и уникального сериала. Он очень красивый, драматичный, напряженный, в чем-то мужской и в чем-то женский. Как выразилась одна девочка, «никогда не думала, что сериал про бейсбол может быть настолько интересным». Пожалуй, Ookiku Furikabutte стоит того, чтобы ради него разобраться в сущности этой диковинной заморской игры.

Двадцатое сентября. В Макухари Мессе в этот день начинается выставка Tokyo Game Show. Мы живем в Асакусе в серийном многоквартирном доме, переоборудованном в дешевый отель. Номер напоминает о комнате Рей Аянами: тонкая стальная дверь, раковина у входа, крохотный душ, стройка под окнами. Здесь можно чувствовать себя настоящим японцем: приходить с работы поздно вечером, покупать еды в комбини рядом с домом, вечером снова работать, а после полуночи смотреть аниме по телевизору. Выставка длится четыре дня, и перед возвращением на родину у нас остается немного времени. Двадцать шестое





Бегущий игрок проскальзывает по запыленной земле к последней базе, все взгляды устремляются на судью, драматичная музыка замирает... и мгновение, пока арбитр принимает решение, покажется чертовой вечностью.

Новый поиск в Интернете!



как ЭТО делают роботы



Интернет О фото и картинки О Видео О Вопросы и ответы









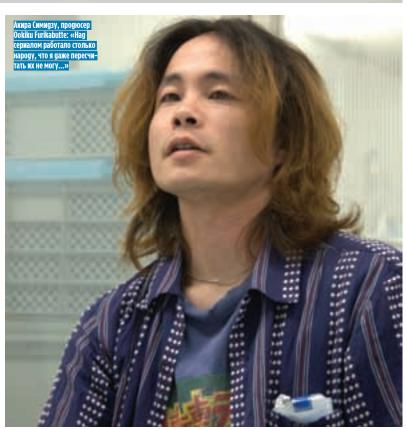
www.gogo.ru





сентября для нас особенный день мы отправляемся в район Сугинами на студию A-1 Pictures, где уже завершена работа над Ookiku Furikabutte. Студия A-1 Pictures была в 2005 году основана компанией Aniplex, которая, в свою очередь, является аниме-подразделением медиагиганта Sony. Мы встречаемся с Ёскэ Кодакой, жизнерадостным англоговорящим менеджером Aniplex, у станции метро Асагая. Мы идем по живописному району, где снимались полнометражные фильмы по Death Note, и Кодака-сан рассказывает, что здесь неподалеку расположено сразу несколько студий, в том числе принадлежащие Gainax и Production I.G. Интересующий нас дом можно заметить по аккуратному черному столбику с вертикально пущенным английским текстом: «A-1 Pictures». Рядом с ним - необычное здание с маленькими окнами, по форме напоминающее куб. Внутри нас ждут встречи с режиссером Ookiku Furikabutte Цутому Мидзусимой (он также работал над Genshiken и xxxHOLiC), продюсером сериала Акирой Симидзу и вице-президентом студии Осаму Такесуэ. Входим. Внутри кубика потрясающая чистота. В залах модная мебель, на стенах - картины. Совсем не похоже

на стереотипную берлогу японских аниматоров. Кругом - плакаты Ookiku Furikabutte, первого «большого» телесериала, созданного на этой студии. В здании работает много людей, но, в отличие от нашей московской редакции, здесь совсем нет фонового шума. Аниматоры трудятся сосредоточенно, стараясь не мешать другим. Нас тоже просят вести себя тихо: прямо сейчас, на наших глазах, создается аниме. Кодака-сан переводит надпись на постере с изображением Рена Михаси. «Ура! Мы закончили работу над Ookiku Furikabutte! Давайте все соберемся и пойдем играть в бейсбол!» Подпись, шрифтом помельче: «Автор манги Хигути-сан идет с нами». Режиссер Ookiku Furikabutte Цутому Мидзусима оказывается невысоким, просто одетым и общительным мужчиной. Он увлеченно и без пафоса рассказывает о своей работе. На вопрос, в чем секрет японского успеха «Оофури», он отвечает просто: «Да в том, что мы его делаем на совесть». Продюсер Акира Симидзу на вид – типичный трудоголик, он носит дешевую растянутую футболку с затертой картинкой, а из нагрудного кармана его рубашки выглядывает помятая пачка сигарет. Вице-президент Осаму Такесуэ - спокойный, уве-









ренный в себе мужчина. У него всегда под рукой органайзер, забитый бумагами, документами и напоминаниями о встречах. Из всех, с кем нам довелось встретиться на A-1 Pictures, он единственный носит стильные наручные часы.

Такесуэ-сан рассказывает нам об истории студии. «Сначала, на заре времен, была фирма Aniplex. Она не производила аниме, а только публиковала DVD и управляла правами на уже готовые сериалы. В целях расширения бизнеса было принято решение организовать собственное производство. Так и появилась наша A-1 Pictures. Кстати, в этом здании находятся отнюдь не все люди, которые работают над нашим аниме. Здесь постоянно служат в основном руководители и администраторы, а творческие специалисты сценаристы и режиссеры - приглашаются со стороны. Сами посудите: если бы злесь постоянно работал Милзусима-сан, ему пришлось бы снимать все наше аниме. Нам гораздо проще и удобнее подбирать сотрудников под задуманные проекты, а не на-

оборот. Так выгоднее и для фирмы, и для персонала: люди работают над тем, что им действительно по душе, и это сказывается на результатах их работы. Не знаю, что там на других студиях, а наша политика такая: мы хотели бы делать не популярные сериалы. а такие, которые в наилучшей степени раскрывали бы таланты наших творцов. В 2008 году наверное... Нет, точно... Нет, наверное, мы выпустим четыре сериала. Не с января, но будет четыре телесериала. Ждите». Лишь позже, вернувшись в Россию, мы узнали название первого из этих сериалов: это был основанный на видеоигpax PERSONA -trinity soul-. А пока мы, ломая головы, что же это могли быть за секретные проекты, продолжаем тур по студии.

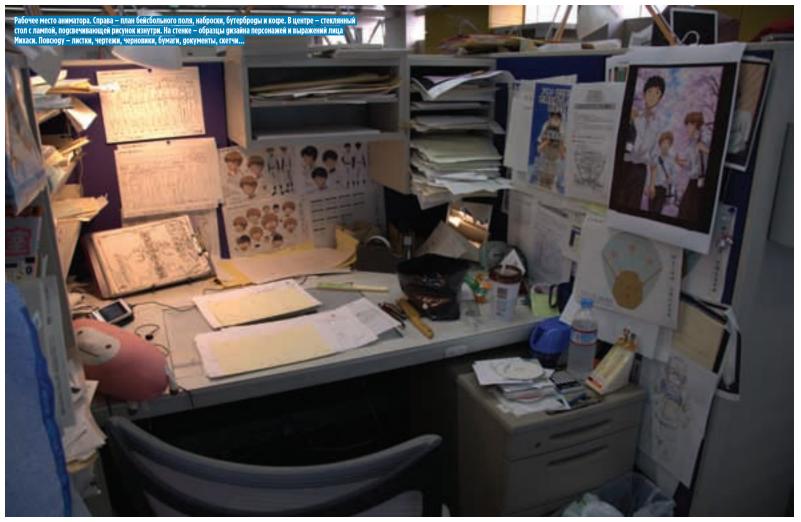
отделы в A-1 Pictures разнесены по этажам. Один этаж целиком отдан администраторам, и он похож на обычный московский офис, разве что здесь на каждом столе анимешные фигурки и картинки. Еще один этаж отдан под СG-отдел. Здесь производится трехмерная графика и компьютер-

ная обработка рисованной анимации. Зал разделен перегородками на рабочие места, на кажлом компьютер с несколькими мониторами. Нам не разрешают посмотреть за работой сотрудников - секретность, все дела. Основная работа над Ookiku Furikabutte идет на этаже двухмерной графики. Здесь на столах нет компьютеров, рабочие места завалены набросками, планами, бумагами и даже карикатурами, которые художники рисуют в свободное время. Сотрудники студии уверены, что хорошая двухмерная анимация никогда не сдаст свои позиции перел трехмерной, «Несомненно, нарисованное от руки аниме всегда найдет себе место, - говорит вице-президент Такесуэ-сан. - Наши фильмы стали такими популярными во всем мире именно потому, что аниматоры вкладывают в свою работу душу». «На самом деле, не важно, с какой графикой мы имеем дело. Не стоит зацикливаться на чем-то одном. Главное, чтобы в результате получалось хорошо», - поясняет режиссер Мидзусима-сан. Когда смотришь Ookiku

Furikabutte, и не замечаешь, что бейсбольное поле в сериале на самом деле выполнено в трехмерной графике. Движения героев на экране выглядят потрясающе, и Мидзусима-сан признает, что работать над Ookiku Furikabuute было не так-то просто, «Во-первых, бейсбол – очень активная игра. Нужно анимировать людей, которые стоят на переднем плане, на заднем, тренеров, зрителей... Объясню на примере футбола. Двигаются не только те, кто отдает и получает пас, - но и защитники, и нападающие. То же самое и в бейсболе. Нужно рисовать всех, кто есть на поле. Кроме этого, в манге бэкграунд статичный, а в аниме нужно обязательно его прорисовывать». Часто создатели аниме экономят на детализации фонов, на складках одежды. на движениях героев – но не в Ookiku Furikabutte. Здесь все честно, это настоящий репортаж с бейсбольного мачта (только рисованный). «Масштаб работы был очень большим, - говорит режиссер. - Обычно на записи голоса бывает около десяти человек, а нам приходилось приглашать и по двад-

«Масштаб работы был очень большим, – говорит режиссер. – Обычно на записи голоса бывает около десяти человек, а нам приходилось приглашать и по двадцать, и по тридцать».









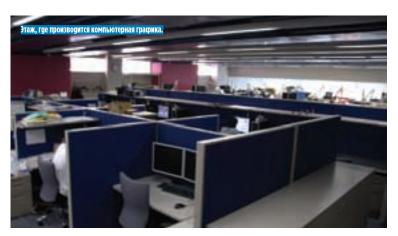








цать, и по тридцать». И даже сейчас, несмотря на превосходный результат, Мидзусима-сан, как истинный творческий гений, все равно не доволен своей работой. «Нам удалось очень хорошо передать движения игроков, это да. Но есть много всего, что можно было сделать лучше. Например, зрителей. Мне всегда хотелось, чтобы они не просто сидели на трибунах, а активно болели, кричали, махали руками...» И если работа Мидзусимы-сана – творческая, то продюсер Акира Симидзу следит за тем, чтобы все было сделано качественно и в срок. Его работа - распланировать процесс, следить за выполнением плана и улаживать форсмажорные ситуации. Он говорит, что самая сложная задача, стоявшая перед командой, - произвести на свет такое аниме, которое бы понравилось и читателям манги, и обычным телезрителям. Нужно было сделать так, чтобы аниме, с одной стороны, повторяло мангу и, с другой стороны, обладало какойто изюминкой. Впрочем, одно соблюдение графика оказалось непростой задачей. Над сериалом работала отличная команда подлинных профессионалов и очень занятых людей, и скоординировать их действия было не так-то просто. Мы не можем удержаться, чтобы не задать Симидзу-сану вопрос, который вертится на языке: как же все-таки делают аниме? «Готовые серии должны быть сданы за несколько недель до телетрансляции, - отвечает продюсер. – Поэтому и работа над сериями у нас идет параллельно. Предположим, работа над одной серией длится месяц. И если в понедельник начинается производство первой серии, то через неделю, в следующий понедельник, стартует вторая, и таким образом у нас в производстве постоянно находится несколько эпизодов сразу. Сначала нужно написать сценарий. На это уходит месяц. Еще месяц занимает создание раскадровки. Еще месяц-полтора рисуют ключевые кадры. Потом создают анимацию... Над одним только сценарием у нас работает 10 человек. Дизайнеры персонажей и художники по раскадровкам - еще десять человек. На стадии ключевой анимации только над одной серией работает десять-двадцать человек, а всего параллельно нал сериалом трулится более сотни аниматоров! Вы же не думаете, что все люди, которые работали над Ookiku Furikabutte, сидят в этом здании? Над неключевой анимацией работает... - Симидзу-сан задумывается на секунду – столько народа, что я даже сосчитать не могу». Да уж, действительно, сделать так, чтобы все эти люди работали слаженно и сдавали материал вовремя, - титаническая задача. Спрашиваю, правда ли, что в индустрии настолько суровые дедлайны, что аниматорам приходится спать под столами и проводить на работе дни и ночи? «Я бы не сказал, что у нас особенно тяжелый график, - отвечает продюсер. – Но всякое бывает, и под столами спим иногда. Когда мы делали «Оофури», я уходил домой два-три раза в неделю, а остальное время ночевал здесь. Кстати, вот моя кровать». Симидзу-сан показывает в угол переговорной, где, в самом деле, примостилась сложенная раскладушка. Продюсер говорит об этом без гордости или смущения, как будто это что-то само собой разумеющееся. Внезапно, прозрение. Я вижу другую культуру, другое отношение к жизни, другой менталитет, всё японское экономическое чудо, созданное трудом таких людей, как Симидзу-сан. Я молчу. Я увидел пропасть между нами. Я не знаю, о чем еще я могу его спросить. «А не бывает, ну, чтобы люди перегорали? Когда вообще ничего делать не хочется?» Симидзу-сан долго выясняет у переводчика, что я имею в виду. Отвечает односложно: «Нет, не бывает». И, словно извиняясь, добавляет: «Конечно, иногда работается лучше, иногда хуже. Но чтобы вообще ничего делать не хотелось - как это возможно?» Постепенно разговор переключается на Россию, русскую культуру и отношения между нашими странами. Казалось бы, в последнее время в аниме можно заметить волну интереса к нашей стране. В Ghost in the Shell: Stand Alone Complex опенинг поет Ольга Яковлева и на русском языке, в Blood+ герои путешествуют из Владивостока в Екатеринбург, в «Шевалье Д'Эон» показывают петербургские балы императрицы Елизаветы Петровны, и невозможно забыть песню «Братья» из Fullmetal Alchemist. Как это объяснить? Симидзу-сан: «Дело в том, что Россия для нас - очень загадочная страна. При слове «Россия» у японца в сознании не возникает никаких ассоциаций. Скажешь «Америка» - значит, Статуя свободы, гамбургеры, Голливуд. То же с Англией. А Россия - загадка. Поэтому, думается, людям было бы интересно увидеть ее на экране». Режиссер Мидзусима-сан говорит, что тут все просто: «Мы же соседи, ехать недалеко. Вот я, например, все хочу открыть студию по производству аниме во Владивостоке. Нам людей не хватает, и мы могли бы воспитать русских аниматоров, наладить культурный обмен. Это было бы очень плодотворно для обеих сторон». Спрашиваю, не думает ли он, что аниме, созданное по принципу «японцами для японцев», – пережиток прошлого? Не пора ли ориентироваться сразу на мировую аудиторию? «К этому все и идет, - отвечает режиссер, - мы уже сейчас хотим создавать больше сериалов на экспорт. Кстати, вот вам и еще одна причина открыть студию в России». Мидзусима-сан – человек с разносторонними интересами. Даже удивительно, как он при своем плотном графике находит время на что-то, кроме создания аниме. «Я сам очень люблю читать Солженицына, - признается режиссер Ookiku Furikabutte, Genshiken и xxxHOLiC. - У меня есть целая коллекция его книг. и мне очень интересно узнавать, как идет жизнь в других странах. Я с удовольствием смотрю анимационные фильмы, созданные за границей. Мы можем многому на-**УЧИТЬСЯ У АМЕРИКАНЦЕВ С ИХ ТРЕХМЕР**ными фильмами. Там на экране двигается все и сразу - в аниме на такое обычно не хватает денег или времени. Еще мне очень по душе европейская







«Я сам очень люблю читать Солженицына» — признается Цутому Мидзусима, режиссер Ookiku Furikabutte, Genshiken и хххНОLiC.







кукольная и пластилиновая анимация. Очень своеобразно». Собрав воедино все свои знания японского языка, я кое-как отвечаю Мидзусиме-сану на его родном языке. Он улыбается и говорит мне по-русски: «Я вас люблю!». Эту фразу он запомнил из американского фильма «Великий побег» (The Great Escape) со Стивом МакКуином.

Мы улетаем из Токио утром двадцать седьмого сентября. Самолет несет нас над просторами Сибири, а в стране, где нас уже нет, по телевизору идет последний эпизод Ookiku Furikabutte. После тридцатиградусного Токио, где кондиционеры работают даже в вагонах метро, Москва встречает теплой золотой осенью и привычным дорожным

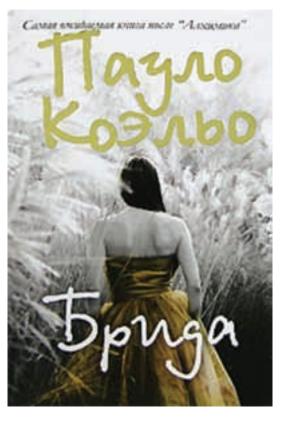
матом. После двух недель за границей наше обычное бабье лето кажется восьмым чудом света, а их увлечение бейсболом и школьный Косиэн — чемто из другого мира. Мы живем в удивительное время, когда культуры разных стран, столь непохожие друг на друга, сплетаются во всепланетный клубок и у нас появляется возможность прикос-

нуться к совершенно иной жизни, посвоему прекрасной и необычной. Быть может, пройдет несколько лет и желание Мидзусимы-сана сбудется. Пусть мы и не очень поднаторели в японском, но тоже выучили кое-какие фразы из японских фильмов.

好きです。頑張って下さい。 🖤

Bookshelf





БРИДА

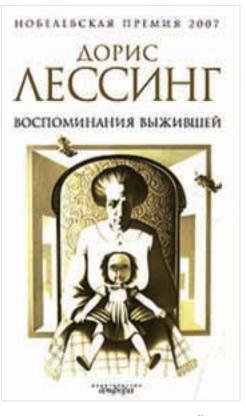
ПАОЛО КОЭЛЬО

ЖАНР: МИСТИКА, ФИЛОСОФСКИЙ РОМАН

умаю, многие наши соотечественники знают бразильца Паоло Коэльо – одного из самых незаурядных писателей в мире. С момента выхода знаменитого «Алхимика» его романы, переведенные на 52 языка, входят в разряд культовых. У Коэльо настолько интересная судьба, что ему могут позавидовать все герои его книг. Он родился в Риоде-Жанейро в 1947 году в семье инженера, с детства мечтал стать писателем. Но в 60-е годы в Бразилии искусство было запрещено военной диктатурой. Слово «художник» было синонимом слов «гомосексуалист, «коммунист», «наркоман» и «бездельник». Беспокоясь о будущем сына и пытаясь оградить его от преследований властей, родители отправляют 17-летнего Пауло в пси-хиатрическую больницу. Выйдя из больницы. Коэльо становится хиппи. Он читает все без разбора - от Маркса и Ленина до «Бхагават-гиты». Затем основывает подпольный журнал «2001», в котором обсуждаются проблемы духовности, Апокалипсис. Помимо этого Паоло пишет тексты анархических песен. Звезда рока Raul Seixas, бразильский Джим Моррисон, сделал их такими популярными, что Коэльо в одночасье становится богатым и знаменитым. Он работает журналистом в газете, пытается реализоваться в театральной режиссуре и драматургии. Но вско-

ре темы его стихов привлекли внимание властей. Коэльо обвиняют в подрывной антиправительственной деятельности, за что арестовывают и подвергают пыткам. Выйдя из тюрьмы, Коэльо решает отправиться путешествовать. Преодолев 80 километров по легендарной тропе паломников в Сантьяго де Компостелла, он описал это путешествие в своей первой книге «Паломничество», вскоре за которой последовал

«Алхимик» Новый роман Коэльо «Брида» - уникальная книга, изданная 18 лет назад, но до сих пор никогда не выходившая в России. «Брида» волнующая история о любви, страсти, тайне и духовном поиске. «В анонимном тексте сказано, что каждый человек, в течение его или ее жизни, может совершить выбор: стать строителем или садовником. Строители могут потратить годы, чтобы завершить свое дело, но однажды они действительно его завершают и оказываются окруженными собственными стенами. Жизнь теряет свой смысл, как только здание закончено. Те, кто выращивает сад, могут переживать штормы, и им редко удается отдохнуть, но сад никогда не прекращает расти. И хотя он требует постоянного внимания садовника, это позволяет жизни быть огромным приключением. В истории каждого сада - история всей земли»



ВОСПОМИНАНИЯ ВЫЖИВШЕЙ

ДОРИС ЛЕССИНГ

■ XAHP: ФАНТАСТИКА

В 2007 году на вручении Нобелевской премии у присутствующих был легкий шок. Впервые за историю существования номинации престижная награда присуждалась писателю-фантасту. Лауреатом Нобелевской премии в области литературы стала британская писательница Дорис Лессинг.

Дорис Лессинг (урожденная Дорис Мэй Тейлор) родилась 22 октября 1919 года в городе Керманшахе в Персии (ныне – Иран). Со временем ее отец, отставной офицер британской армии и ветеран Первой мировой войны, работавший в Имперском банке, купил ферму в Южной Родезии (ныне – Зимбабве), куда семья переехала в 1925 году. Дорис училась в доминиканской школе, затем в католической школе для девочек в Солсбери, которую так и не окончила, решив в пятнадцать лет начать самостоятельную жизнь. Устроившись работать сиделкой, она занималась самообразованием, читая политическую литературу и труды по социологии, тогда же начала писать свои первые рассказы. В 1949 Лессинг покинула Африку и переехала в Лондон. Ее роман «Воспоминания выжившей» поражает, удивляет, заставляет задуматься. В мегаполисе недалекого будущего, где правительство давно отчаялось навести порядок, население терроризируют крысы и банды беженцев, на улицах царит бессмысленное насилие (все эти картины уже знакомы нам, жителям XXI века), немолодая одинокая женщина вдруг загадочным образом получает на воспитание двенадцатилетнюю девочку, которую она должна спасти от надвигающегося всеобщего хаоса

«Воспоминания выжившей» - одно из лучших произведений Дорис Лессинг. хотя каждый роман писательницы является вызовом несправедливости общества. Например, серия «Дети насилия» во многом автобиографичная, навеянная годами, проведенными в Южной Африке, проза, где описано столкновение двух культур, расовое неравенство, обретение индивидуальности, приводящее к конфликту с обществом. Активная гражданская позиция Лессинг, ее неприятие и открытая критика апартеида послужили причиной запрета на въезд в ЮАР и Южную Родезию в 1956 году. В 1985 году вышел ее сатирический роман «Хороший террорист» о лондонских революционерах, снискавший успех у критики, а в 1988 появился «Пятый ребенок» шокирующая история появившегося в благополучной английской семье ребенка-урода, находящегося на примитивном уровне развития, изгоя как в родном доме, так и в окружающем его социуме Несмотря на то что она была включена в королевские наградные списки, Лессинг отказалась принять высокое звание дамы-кавалера Британской империи, объясняя это тем, что Британской империи не существует. Тем не менее в 1999 году она стала кавалером Ордена почета, которого удостаиваются люди, имеющие особые заслуги перед нацией.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ КИНОПОКАЗЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ TOTAL DVD! БИЛЕТЫ НА ЛУЧШИЕ КИНОПРЕМЬЕРЫ МЕСЯЦА!



ЖУРНАЛ TOTAL DVD №5 В ПРОДАЖЕ С 23 АПРЕЛЯ

Читайте Total DVD • Регистрируйтесь на сайте www.totaldvd.ru • Смотрите премьеры вместе с нами!





водец лично вел армию в бой и своим примером вдохновлял на подвиги простых солдат, а порой – хоть и не часто – личной отвагой решал исход генерального сражения, давно остались в прошлом. Однако сложно представить Александра Великого, Ричарда Львиное Сердце или маршала Мюрата не во главе отборных гетайров, отряда закованных в металл рыцарей или лучших полков наполеоновской кавалерии, а в окопах Первой мировой войны или в командных бункерах, удаленных от фронтов на десятки, а то и сотни километров. Казалось бы, развитие военной технологии навсегда изменило образ войны, и навеки в прошлом остались те войны, когда полководцы лично вели свои войска в бой. Если верить основной массе современной боевой фантастики, то эта тенденция сохранится и в будущем. Военачальнику будет совсем не обязательно присутствовать на линии фронта, чтобы приводить свои армии к победе, а яростным схваткам «лоб в лоб» придут на смену перестрелки с использованием оружия умо-

помрачительной мощности, а то

и вовсе масштабные космические баталии, в которых противники никогда не смогут заглянуть друг другу в глаза. На этом фоне ярко выделяет-

ся вселенная BattleTech, в которой технологии будущего органично уживаются с рыцарским стилем ведения войны, а полководцы регулярно рискуют своей жизнью, сражаясь на передовой. Сложно поверить, что столь необычный фантастический мир развился из тактической настольной игры.

Тактика успеха

Своим рождением вселенная BattleTech, в России известная под названием «Боевые роботы», обязана двум чикагским поклонникам настольных игр. Впрочем, вряд ли Джордан Вейсман и Росс Бэбкок в далеком 1980 году могли предположить, что создают целый мир, - их изначальная задумка была гораздо скромнее - они всего лишь хотели разработать новый оригинальный варгейм. Вейсман и Бэбкок только что окончили военно-морскую академию, но посвящать свою жизнь службе на благо Родине друзья не собирались. Располагая бюджетом всего лишь в три с половиной сотни долларов,

друзья основали фирму, которая вскоре превратилась в легендарную корпорацию. Но это – дело будущего, а пока партнеры занялись разработкой дополнений к популярной в те годы фантастической ролевой игре Traveller. Однако амбиции Вейсмана и Бэбкока явно не ограничивались работой над чужими мирами, и, создав себе определенную деловую репутацию, они взялись за собственную игру. Настольные игры находились на пике популярности. Особенно неплохо чувствовали себя ролевые игры, и в первую очередь, с только что появившейся редакцией Dungeons & Dragons, но и варгеймы не могли пожаловаться на отсутствие успеха. Однако тогда правил бал жанр фэнтези, а вот ниша фантастической настольной игры оставалась свободна.

Итак, в 1984 году компания FASA, детище Вейсмана и Бэбкока, представляет на суд широкой общественности варгейм под названием BattleDroids, посвященный сражениям многометровых человекоподобных боевых роботов. Правда, уже вскоре название пришлось сменить — оказалось, что хитрый Джордж Лукас запатентовал термин «дроид» — пост

ле этого игра стала именоваться BattleMechs. От этого слова произошло емкое «мех», обозначающее любого боевого робота из этой вселенной.

Впрочем, проблема с Лукасом оказалась не единственным правовым препятствием на пути FASA к успеху. Что тогда, что сейчас настоящей меккой популярности гигантских человекоподобных роботов была Страна восходящего солнца. Названия таких аниме о боевых роботах, как Macross и Robotech, до сих пор на слуху у любого поклонника аниме. Эти сериалы старше многих отаку, и в те годы они были настоящим культом по обе стороны мирового океана. Дизайнеры FASA не стесняясь позаимствовали у восточных аниматоров внешний вид многих роботов, из-за чего компания еще долго отбивалась от судебных исков возмущенных японцев. Однако это не помешало игре, вскоре снова сменившей название, на этот раз на окончательное BattleTech, стать одним из лучших настольных варгеймов прошлого века. Суть игры была достаточно проста: игрок набирал отряд из нескольких мехов - каждая модель обладала определенным набором вооружения и параметров - после чего сражался



Мехи не для экрана

Начало девяностых годов прошлого века стало «золотой эрой» «Боевых роботов». А поскольку для западных бизнесменов главным из объектов для капиталовложений вот уже более полувека остается кино, вскоре начались разговоры о постановке срильма по мотивам этой вселенной. И первая попытка перенести мир BattleTech на экраны состоялась уже в 1994 году, когда канал Гох запустил мультсериал BattleTech: The Animated Series, в котором классическая рисованная анимация начала девяностых соседствовала с трехмерной графикой – с ее помощью были сняты бои мехов. Один из первых экспериментов по скрещиванию двух различных видов анимации оказался неудачным, и никто не удивился, когда уже после тринадцатой серии мультсериал был закрыт.

Компания Electric Entertainment в 2003 году приобрела права на постановку полнометражного игрового фильма по мотивам «Боевых роботов», но с тех пор как договор был заключен, никакой новой информации об этом проекте не поступало — судя по всему, он давно заморожен, если вовсе не закрыт.

на поле, разделенном на шестигранные участки, с армией своего оппонента. Отчасти процесс боя в настольных «Боевых роботах» напоминает пошаговые сражения из третьей части «Героев Меча и Магии», вот только вместо эльфов или гоблинов в битвах участвуют миниатюрные модели мехов, оборудованных навороченным фантастическим вооружением. Впрочем, только боями мехов сражения в мире BattleTech не ограничиваются: вскоре появились расширения правил, позволяющие участвовать в настольных баталиях пехоте, танкам и космическим истребителям, а затем вышла игра BattleSpace, посвященная космическим сражениям. Впоследствии были созданы стратегическая и карточная игры по мотивам «Боевых роботов». Но важнейшим шагом в развитии этого фантастического мира стало появление настольной ролевой игры, которая получила название MechWarrior - в ней игроки брали на себя роли пилотов мехов - и в ее рамках началось активное развитие бэкграунда вселенной BattleTech.

На полях сражений в тридцать первом веке

Естественно, популярная игровая вселенная не может су-

ществовать в информационном вакууме. Игрокам становится интересно не только участие в настольных баталиях, но и сюжетная подоплека этих сражений. Чтобы удовлетворить чаяния поклонников игры, FASA начала активную работу над историей зарождающейся вселенной BattleTech.

Временем действия был выбран тридцать первый век. Человек благополучно освоил космос, колонизировал сотни планет, образовавших так называемую Внутреннюю Сферу, но не встретил братьев по разуму, изза чего продолжил самозабвенно истреблять себе подобных. Цивилизация пережила эру невероятного расцвета и единения, когда практически все человечество находилось в лоне величайшего государства в истории – Звездной Лиги. Но ни одна «золотая» эпоха не длится вечно - пала и Лига, что привело к целой череде гражданских войн и межзвездных конфликтов. Именно в них и предлагалось принять участие игрокам.

К началу тридцать первого века самым грозным оружием, имеющимся в распоряжении человека, являлись мехи. Все, кто более-менее разбираются в военной технике, скажут, что человекоподобные боевые машины будут гораздо менее подвижными, устойчивыми и эффективными, чем даже современные танки. Но то в реальности, а фантастам не привыкать разрешать и более сложные противоречия. Создатели BattleTech придумали несколько фантастических технологий, обеспечивших мехам доминирование на поле боя. В частности, благодаря нейрошлему, пилот мог полностью контролировать поведение своего меха – тот становился буквально продолжением человека. Только мехи могли нести самые мощные виды вооружения, придуманные к началу тридцать первого столетия, да к тому же существовали десятки различных видов боевых роботов, предназначенных для выполнения самых разнообразных боевых функций – от разведки до штурма укрепленных баз противника. Значительной особенностью мехов стало и то, что на поле боя редко можно увидеть больше нескольких десятков мехов разом: гигантские боевые роботы – некоторые из них достигают весом ста тонн - дороги, и управлять ими могут лишь специально обученные пилоты.

- Со временем дизайн боевых роботов стал более многообразным, и многие мехи утратили сходство с гуманоидами.
- Как и реальные рыцари, многие пилоты мехов не гнушаются бить в спину.
- Поговорка «один в поле не воин» не о боевых роботах.
- 4 В Японии боевые роботы чувствовали себя как дома.



Мехи в России

Как и многие другие интеллектуальные игры. «Боевые роботы» стали известны в нашей стране лишь после крушения СССР. Но настольные и компьютерные игры были еще в диковинку, да и слишком дороги для большинства россиян, только начавших осваиваться в условиях капиталистического государства. Поэтому первую известность мир «Боевых роботов» в России получил не благодаря играм, а с помощью литературы. Серия начала выходить в 1995 году в издательстве «Армаga» и завоевала для «Боевых роботов» немало поклонников, которые при возможности переключили свое внимание на настольные и компьютерные игры из серии MechWarrior. Книги же стали стремительно терять популярность. Серия была закрыта, и попытки возродить ее в начале XXI века не увенчались успехом. В итоге на русском языке была издана едва ли не половина романов из серии BattleTech. Впрочем, популярность в России классического BattleTech все еще весьма велика. и в нашей стране остается немало клубов любителей этой вселенной в целом и компьютерных игр по ее мотивам в частности. Естественно, это способствовало тому, что войны стали уделом сравнительно узкой касты профессионалов, а многие сражения начали напоминать рыцарские турниры.

Сценаристы FASA предложили поклонникам вселенной «Боевых роботов» два основных конфликта. Первый разворачивался в 3025 году и был сосредоточен на очередной войне пяти государств-наследников, на которые раскололась Звездная Лига. Однако гораздо больший интерес вызвал конфликт, начавшийся в 3049 году. Во Внутреннюю Сферу вторглись Кланы - воинственные потомки армейских соединений Звездной Лиги, покинувших исследованную часть галактики после крушения величайшего государства в истории человечества. Кланы создали военизированную цивилизацию, основанную на понятиях чести и воинской доблести, разработали мощнейших мехов и атаковали государства Внутренней Сферы.

Источником информации обо всех перипетиях конфликтов, раздирающих Внутреннюю Сферу, стали разнообразные книги правил для настольных игр, а также серия фантастических романов. В работе над ней при-

нимали участие и бывшие разработчики игр, вроде Майкла Стэкпола, и такие маститые фантасты, как Уильям Кейт. Конечно, цикл получился достаточно несбалансированным по уровню сложности, но именно в нем акцент впервые был сделан не на обезличенных мехах, а на живых людях, которые их пилотируют.

Хотя нельзя сказать, что история мира «Боевых роботов» поражала воображение искушенных любителей фантастики, она оказалась достаточно интересна и обширна, чтобы стать базой для сюжетов десятков романов и игр. Постепенно романы серии BattleTech перестали быть лишь придатком к игре, а превратились в полноценный литературный цикл боевой фантастики, пусть и не лишенный определенных недостатков, например, достаточно сильных расхождений между книгами и играми в трактовке того, на что способны мехи.

Из стратегов в воины

В начале девяностых годов прошлого века вселенная BattleTech по праву считалась одним из самых успешных кросс-форматных проектов, наряду со «Звездными войнами» или «Забытыми королевствами». Не удивительно, что как только компьютеры начали прочно входить в жизнь обывателей, «Боевые роботы» стали одним из первых кандидатов на перемещение в виртуальную реальность.

Уже в 1989 году, с благословения FASA, компания Westwood Studios выпустила первую игру по вселенной «Боевых роботов» — Battletech: The Crescent Hawk's Inception, представлявшую собой необычный сплав RPG и adventure, а в следующем году появился тактический варгейм BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge. Однако эти игры не смогли произвести такого фурора, как ставшая впоследствии легендарной серия MechWarrior.

меспуагтог.
Разработчики из студии

рупатіх приняли решение практически полностью отказаться от тактических элементов и сосредоточить все свои усилия на создании симулятора меха. Игрок оказывался в кабине боевого робота и лично участвовал в сражениях металлических гигантов. Таким образом, был сделан еще один шаг к тому, чтобы игроки ассоциировали себя с пилотами мехов, а не с полководцами, переставляющими безликие фигурки по по-

- Романы продавались благодаря боевым роботам на обложках, но рассказывали о людях.
- 2 Роботы в MechCommander 2 похожи на игрушечных, а вот геймплей в игре гораздо примитивнее, чем у настольного оригинала.
- 3 Наемники всегда пользовались успехом у поклонников «Боевых роботов».
- Мехи быстро перегреваются, и стрельба из всех орудий чревата выходом робота из строя прямо во время боя.



Центр боевых роботов

Даже современнейшие компьютеры, подключенные к огромному монитору и великолепной акустической системе, не способны создать полное ощущение присутствия в кабине меха. А ведь идея перенести битвы механизированных гигантов в виртуальную реальность появилась у боссов корпорации FASA более пятнадцати лет назад, когда домашний компьютер был несказанной роскошью.

Тогда было принято решение сделать ставку на залы игровых автоматов, названные BattleTech Centers: первый из них открылся в 1990 году в Чикаго. В огромном зале находилось как минимум полтора десятка стилизованных под кокпиты мехов игровых автоматов, с помощью которых можно было почувствовать себя пилотом настоящего боевого робота. Да к тому же сражения велись не с бездумным искусственным интеллектом, а с живыми противниками, сидевшими в соседних кокпитах. В последующие годы открылось еще несколько аналогичных игровых центров в США и в Японии. Но идиллия длилась недолго. Уже в 1995 году популярность BattleTech Centers начала заметно снижаться, и к миллениуму они окончательно проиграли конкурентам в лице многопользовательских игр и обычных залов игровых автоматов.

Тем не менее в США некоторый интерес к этому развлечению еще сохранился, и в 2005 году были выпущена серия игровых автоматов нового поколения под названием BattleTech: Firestorm.

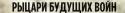
лю битвы. По меркам 1989 года, MechWarrior обладал просто невероятным набором козырей: повреждения рассчитывались отдельно для каждой части тела (лишившийся ноги робот превращался в почти бесполезную груду металла, а попадание в кабину влекло его моментальную гибель), в игре были неплохой сюжет и изрядная свобода действия. Сейчас этим никого не удивишь, но еще раз взгляните на дату выхода этой игры! Спустя четыре года римейк MechWarrior появился на SNES, но основной платформой для «Боевых роботов» еще долго продолжал оставаться персональный компьютер – и не удивительно, что в жанре симуляторов боевых роботов игра стала фактически монополистом. Естественно, никто не собирался отказываться от курицы, несущей золотые яйца, и в 1995 году компания Activision выпустила вторую часть MechWarrior. Разработчики полностью сконцентрировали свое внимание на боевой части игры, отобрав у игрока право самостоятельно распоряжаться ресурсами отряда. Это было ошибкой, так как значительно обеднило геймплей, но не помешало MechWarrior 2, как и предыду-

щей части игры, стать хитом в первую очередь, из-за увлекательного мультиплеера. Так что никто не удивился, когда вскоре появилось два дополнения, причем второе из них более походило на полноценную самостоятельную игру. Как следует из ее названия - MechWarrior 2: Mercenaries, она была посвящена приключениям наемников, благодаря чему вернулись и менеджмент, и огромная свобода. Игрок покупал мехов и нанимал пилотов для подразделения, выбирал, с каким государством заключить контракт, и даже мог поучаствовать в гладиаторских боях мехов на планете Солярис. Впоследствии игра MechWarrior 2 вместе с обоими дополнениями вышла в переработанном виде, обогатившись трехмерной графикой, под названием The Titanium Trilogy. Таким образом, серия MechWarrior окончательно доказала свою состоятельность, и появление третьей части стало лишь вопросом времени. Несмотря на сменившегося разработчика – в его роли выступила компания Zipper Interactive - очередной симулятор боевых роботов удался на славу, а бои стали более сложными и реалистичными (на-

сколько это определение применимо к сражениям мехов), чем прежде. Отличная по меркам 1999 года графика, проработанный до мелких деталей геймплей, сносный сюжет - казалось бы, идеальная игра. Даже с дополнением Pirate's Moon третий MechWarrior получился просто неприлично коротким, да и доступных игроку мехов стало раза в два меньше, чем в Mercenaries. Впрочем, любители «Боевых роботов» наверстывали упущенное в сетевых баталиях, ожидая следующей игры о любимых мехах.

Разработкой четвертой - и последней на данный момент – части серии занялась фирма FASA Interactive, руководимая непосредственно Джорданом Вейсманом. Вот только трудиться пришлось под строгим надзором корпорации Microsoft, к которой перешли права на «Боевых роботов». Это не могло не сказаться на итоговом продукте – он стал воплощением девиза «не чинить то, что не сломано». Изменения по сравнению с предыдущей частью носили в основном количественный характер: всего стало больше мехов, режимов игры, миссий, вот только геймплей стал пресноватым. Как и в случае

- Когда нет войны, мехи, словно гладиаторы, сражаются на потеху публике.
- 2 Мехи не умеют летать, зато зачастую способны совершать прыжки на сотни метров.
- Пехота против
 меха что та моська
 супротив слона.
- Иногда дать гаечным ключом по голове пилоту целесообразней, чем сражаться с его боевым роботом.













со второй игрой серии, работа над ошибками была проведена в дополнении под названием Мегсепагіеs, в котором разработчикам удалось воссоздать практически все лучшие достижения той игры — вплоть до свободы выбора миссий и битв на Солярисе, но на новом техническом уровне.

КРОСС-ФОРМАТ

Но чем дальше, тем сильнее корпорация Microsoft стала тянуть одеяло на себя. Симуляторы мехов распрощались с персональными компьютерами и превратились в эксклюзивный продукт для Xbox. На этой консоли вышло две части игры MechAssault - они стали идейными продолжениями серии MechWarrior, хоть и несколько более примитивными. Вероятно, из-за отсутствия у этой серии богатых традиций или большой конкуренции на консолях в жанре симуляторов боевых роботов, эта серия культовой стать не смогла, и ее путь бесславно закончился в 2006 году с выходом на Nintendo DS откровенно слабой MechAssault: Phantom War.

Впрочем, одними симуляторами боевых роботов дело не ограничивалось: дважды — в 1998 и 2001 годах FASA Interactive пыталась завоевать рынок стра-

тегий с помощью двух частей MechCommander. Идея скрестить стратегию в реальном времени с тактическим варгеймом, возможно, была не так уж и плоха, но подкачало исполнение. К тому же, серия MechCommander, в отличие от своего старшего собрата в лице MechWarrior, столкнулась с серьезной конкуренцией в лице таких шедевров, как StarCraft и Command & Conquer: Tiberian Sun, и в итоге вызвала интерес лишь у преданных поклонников «Боевых роботов».

Темные времена

Постепенное снижение популярности компьютерных игр по мотивам «Боевых роботов» стало лишь отражением общего кризиса этой фантастической вселенной. Практически все возможные сюжеты оказались исчерпаны, а разработчики игр – что настольных, что компьютерных - не могли предложить потребителям ничего приципиально нового. Впрочем, в отличие от другой легендарной компании-производительницы настольных игр - TSR. FASA не погрязла в долгах, а просто тихо прекратила свою деятельность в 2001 году. Связано это было еще и с ухо-

дом в отставку отца Джордана Вейсмана - Морта, чья деловая хватка на протяжении почти пятнадцати лет помогала FASA сохранять лидирующие позиции в индустрии мультимедийных развлечений. Морт устал от напряженной работы, утратил веру в светлое будущее настольных игр, да и его деловые партнеры все больше внимания уделяли компьютерным играм. Все это привело к тому, что вся интеллектуальная собственность компании была распродана, а ее подразделения влились в состав других фирм. Права на две наиболее популярные вселенные, созданные FASA - BattleTech и Shadowrun, были проданы компании WizKids - одному из сегодняшних законодателей мод в мире настольных игр. В 2002 году компания запустила новую настольную тактическую игру по миру «Боевых роботов», которая получила название MechWarrior: Dark Age. Действие перенесено уже в тридцать второй век, когда после нескольких мирных десятилетий войны во Внутренней сфере разгораются с новой силой, хотя большая часть мехов уже давно отправилась в утиль. Так что теперь в боях участву-

ют роботы, изначально предназначенные для хозяйственных нужд, наскоро переделанные в боевые единицы, а также пехота и танки. Несмотря на это, MechWarrior: Dark Age оказался более простой, менее интересной и самобытной игрой, чем классическая BattleTech. Среди старых поклонников «Боевых роботов» Dark Age пользуется дурной славой, но очевидный финансовый успех игры позволяет WizKids закрывать глаза на недовольное ворчание старожилов. Тем более что даже они с интересом читают новую серию книг об этой эпохе. Впрочем, хотя лучшие времена BattleTech остались в прошлом, есть надежда, что эту вселенную ждет настоящий ренессанс. В конце прошлого года Вейсман объявил, что его новая компания Smith & Tinker перекупила права на создание компьютерных игр по мотивам BattleTech (а также на основе других вселенных, некогда принадлежавших FASA) и планирует громкое возвращение мехов на мониторы наших компьютеров. Возродятся ли «Боевые роботы», словно феникс из пепла, или их ждет дальнейшее бесславное прозябание - покажет только время. 🐠

- Мехи в миниатюре.
- Уже не люди еще не роботы.
- Битвы такого размаха на просторах Внутренней сферы случаются нечасто.
- Почувствуй себя настоящим пилотом меха.
- 5 Главной особенностью MechAssault 2 стала возможность управлять не только мехами, но и другой боевой техникой тридцать первого века.





Ренат Хамзин

А.К.Л.

Мнение редакции не обязательно совпачает с мнением аффтара.

«...НА ЕЕ МОЗГЕ ТЕ ЖЕ ИЗВИЛИНЫ, ЧТО И НА СОТНЯХ ВИДЕННЫХ МНОЮ МОЗГОВ, МУСКУЛЫ ЕЕ ТАК ЖЕ НАСКВОЗЬ ПРОПИТАНЫ ЖИРОМ, КОТОРЫЙ ДЕЛАЕТ СТОЛЬ НЕПРИЯТНЫМ ПРЕПАРИРОВАНИЕ ЖЕНСКИХ ТРУПОВ, И ВООБЩЕ В НЕЙ НЕТ РЕШИТЕЛЬНО НИЧЕГО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОГО И ПОЭТИЧЕСКОГО». (ВИКЕНТИЙ ВИКЕНТЬЕВИЧ ВЕРЕСАЕВ. ЗАПИСКИ ВРАЧА).

то аналитическое мышление, умение видеть составные части присуще учёным и ещё журналистам. Разобравший телевизор мальчуган — склонен к аналитической деятельности, зря его отшлёпали, возможно, в семье растёт будущий гений. Весьма широкое распространение анализы получили в Интернете, когда оппоненту отвечают по частям, анализируют сказанное, и анализ всё углубляется и углубляется, пока чуть ли не слова начинают разбирать по слогам. Не прочь выделить незаметную часть из финансового потока ведомственный чиновник, и такой анализ бывает.

Аналитика дарит человеку радость познания мира, приятное чувство раскрытой тайны, выявленной закономерности, возникает уверенность, что всё понятно, предсказуемо и, следовательно, подконтрольно. Вот за эту ниточку дёрнем - вот здесь хлопнет, вот за ту - вон там шмякнет. Но привычка постоянно анализировать утомляет мозг. вместе со знанием множится усталость, вдобавок приходит осознание, что дёргать за все ниточки не получается. Для этого существует иной метод, противоположный аналитическому. Это образное мышление, ассоциативное, эмоциональное, способность обобщать, называйте как угодно, для восприятия музыки вовсе не требуется выделять отдельные ноты, наоборот, это не даст вам насладиться мелодией. И зачем придумывать нелепые издержки, списывать средства в убыток, когда можно хапнуть всё и сразу? Лишь целостное гармоничное мышление способно

осчастливить индивида. И чем целостнее, тем счастливее.

Образное мышление способствует необычайно богатому, насыщенному восприятию мира: смотришь, к примеру, на прохожего и видомы, каким он был в детстве, и как его лицо будет выстядеть в старости. Говорят, талантливые художники даже могут представить, как выглядели мать и отец человека. Видно ли тебе это всё это, дорогой читатель?

Чувствуешь ли ты теплоту рук, смастеривших стол твой? Да, да, вот этот, за которым ты сидишь. Вот эта незаметная царапинка — от невнимательности рабочего. Она чуть кривая, неглубокая, ты и не замечал, а тем временем человек, оставивший её, думал о чём-то своём, заковыристом, быть может, он новенький на производстве, и гадал, кто сколько получает, и долго ли ему придётся работать за гроши. А может, он спешил домой, к семье, на первый день рождения своёй дочки. А компьютер?

своей дочки. А компьютер? Наряду с шумом и излучением, ощущаешь ли ты, как исходит от него усердие, с которым закручивали шурупы фирмачи? Наверняка внутри недостаёт одного-двух шурупчиков, но это ничего, зато с какой любовыю закручены все остальные, под завязку — а потом чуть сверх силы, высунув от усердия язык, обычной ручной отверткой, сорвавшей резьбу не одной сотне, а может быть тысяче шурупов. Или мышка. Мышка как мышка, мэйд ин чайна. А сколько страданий перенёс покинувший родную деревню фермер Ли, прежде чем сумел ус-

троиться на импортный завод электроники и смастерить это скромное чудо техники? С каким священным трепетом он держал в руках пластиковый корпус, от которого в буквальном смысле зависит его сульба. с каким подобострастием вставлял он постоянно выпадающее колёсико... Что, мышка заела? Ли ни при чём, Ли не виноват! Руки, ноги, глаза, рты окружают со всех сторон, и смотрят, говорят, слушают, чавкают, смеются, плачут; мир полон сокровенной, безвыходной жизнью, буквально кишит ею, просто переполнен, и как-то необычайно радостно вдруг понимать, кому принадлежит то или иное эхо, кто это там улыбается, и чей это нос лезет, лезет, лезет.. И вот почему вещи ломаются: из-за астрального-кармического диссонанса. Проще говоря, если в одном лифте окажутся Зюганов с Новодворской, то лифт наверняка застрянет. Может даже при них, но скорее всего потом. Человек с образным мышлением сразу поймёт, в чём дело, и очистит кабину от кармического лиссонанса резким вмешательством, замещением собственной кармой, что достигается ударами кулака по приборной панели. Человек с аналитическим мышлением начнёт копаться в инструкции, смотреть что написано, нажимать на отдельные кнопочки. Кармический диссонанс штука серьёзная, не всегда своей кармой можно вытеснить и, подустав, образно мыслящий (и говорящий) индивид начинает действовать аналитически. А аналитик, разочаровавшийся в отдельных аспектах проблемы, наоборот перейдёт к образным

действиям. И разговорам. И что после всего этого будет с лифтом?

Ведь чем сложнее вещь, тем тяжелее отпечатки чужих аур на ней, тем запутанней астральные флуктуации. Надо же, «Викентий» Word подчёркивает, а «флуктуации» не подчёркивает. Так вот, компьютерная игра как сложнейший комплексный продукт просто не может не обладать флуктуациями, и две самые распространённые - это флуктуация алчности и флуктуация нереализованного замысла. Первая несложная, но очень сильная: касаясь коробочки с диском, почти наяву слышишь голоса разработчиков, «купи, купи нашу игру, купи!». Диск долго крутим в руках, ещё посмотрим на другие диски на витрине, потом снова глядим на взятый диск, сделаем глубокий вздох и.

Вторая флуктуация посложней. Нереализованный замысел сковывает разум автора, мешает новому творчеству, стремится так или иначе реализоваться, автор всё держит его в уме, откладывает на потом, а он всё тяжелей и тяжелей, образы расплываются, мутнеют и, наконец, когда автор уже ненавидит свой старый замысел, мелькает топорище — и от замысла отсекается кусок, а потом ещё.

И в итоге пред нами предстают последствия пластической операции во всей своей красе. Поначалу страшно, противно, однако если подождать, дать швам срастись, постараться привыкнуть к «невнятной» игре, обжиться в виртуальной вселенной — то всё будет хорошо и ощущение напрасно потраченных денег исчезнет вместе с первой флуктуацией.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Наши поздравления и трехмесячную подписку на «Страну Игр» получает Дедал Сергеев из Краснодарского края — за комплексность подхода к изучению нового, пространный анализ знакомства с нашим журналом и остранный взгляд на вопросы сложности видеоигр. Браво!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно считать полигоны, колупать ногтем текстуры и жаловаться на Sony за то, что они перестали выпускать пиратские игры. Будьте выше этого!

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Головоломание

Дедал Сергеев

Журнал скорее понравился, подробнее напишу позже, как прочитаю весь, а поводом вспомнить, что кроме WASD, стрелочек и прочих E-Q-F есть и другие полезные клавиши, послужила «желтая плашка» из 3-го (первого приобретенного вообще - и все благодаря тому, что забрел на Вашу ЖЖ-страничку) номера. Да, не согласиться с Алексеем Безнутровым сложно – я и не собираюсь, ибо чрезмерная увлеченность безусловно удручающа более всего чрезмерностью как таковой, а не вот именно что предметом, послужившим причиной одержимости. Более всего заинтересовали строчки, где автор пишет об изменениях своего характера, обусловленных желанием походить на любимых героев – мне померещился некий трудноуловимый подвох, какая-то недосказанность. Ведь сколько писано уже о том, что прямые запреты и всяческие морально-нравственные назидания вызывают скорее от торжение – тем более сильное, чем более они категоричны и... правиль-

ны, обоснованы. ;) С желанием быть похожим на любимых персонажей другое – тут задействовано скорее подсознание, в момент, когда мы чем-то увлечены, когда полностью погружаемся в те же игры, подсознание на ура проглотит все. А что «все»? А то «все», что заложили разработчики игры — вот в чем штука. С той же упомянутой в письме Алексея FF или... (пошевелим пальцами, подыскивая писишные аналоги) ну пусть «Обливион» или любая RPG или квест, в сущности, все более или менее ясно – те же общ. чел. ценности, бла-бла-бла. Что же с любимыми моими автоаркадами? Из разумно-добровечного на ум приходят целеустремленность, упорство и уверенность в своих силах (опять же спасибо автору письма за наводку) – а какая любовь к ближнему может произрасти из сутолоки на гоночной трассе?;) Как же добиться этого эффекта разработчикам? Моя, небесспорная, версия такова: увеличением сложности. Но! Тут нужно оговориться. Сложность бывает разная. Приведу в пример любимую серию «Трекмания». Ох, не зря в обзорах этой игры, где фигурировал параметр «сложность» неизменно оказывалось логичное и понятное «выше среднего»!:) Практически каждая трасса



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

Я МОГУ!

Окунаясь все глубже в проблемы игровой индустрии, я продолжаю раздумывать над тем, что же лично я могу сделать для их если не устранения, то хотя бы улучшения всей ситуации в целом. Хоть чуть-чуть, но все же сделать чтонибудь.

Обвинения в однотипности современных проектов кажутся мне порой беспочвенными — ведь полно и оригинальных игр. Нет, их, конечно, гораздо меньше, но это вполне естественно. В кино, литературе, игровой индустрии, да и вообще в любом виде творчества среди сонма мало отличающихся друг от друга вещей найдутся и те, что будут называться оригинальными, интересными и увлекательными (хотя может быть и так, что сама идея и будет оригиналь-

ной, но вот ее исполнение подведет - и такое бывает). Факт остается фактом: они существуют. И не знаю как вам. но лично мне этого вполне достаточно. На те средства, что имеются в моем распоряжении, оригинальных игр может быть даже больше, чем я смогу себе позволить. Да и не стоит посвящать все свое время только им. А они затягивают и увлекают, и это тоже проблема. И если уж для меня, с моей редкой, но все же явной нехваткой времени это является небольшой проблемой, то уж для жителей, например, Китая (если у них уже лечат от подобной интерактивной зависимости), это очень большая проблема. В масштабе одного человека это выглядит как упразднение в правах своего свободного времени (время, обычно выделяемое для улаживания своих учебных дел и дел личного характера). А это чревато впоследствии (как обычно!) бессонными ночами и как минимум двумя-тремя литрами выпитого кофе. Фабула. Ну а вот тут мне, как начинающему писателю, особенно обидно за то, что обычно называют сюжетом. Или за полное его или частичное отсутствие. Я этого просто не понимаю, ведь сюжет - это одна из главных составляющих любого произведения, и найти человека, способного придумать более-менее яркую историю, не так уж и сложно. А за что некоторым сценаристам платят? За слепое копирование того, что устарело еще несколько лет назад? Вся их задача, наверное, сводится к выдумыванию имен главным героям да их противникам, тоже, кстати, зачастую шаблонным. Порядком уже надоело.

Любите 8-битные и 16-битные приставки и игры, выходившие на них; считаете, что ничего лучше еще не придумали, да и вряд ли уже придумают? Здесь можно сказать: «Такую игру, как Shadow of the Colossus, могли сделать только сейчас». Именно ее, а не ту самую знаменитую игру про не менее знаменитого итальянского водопроводчика. Хотя я ошибаюсь - ту самую игру «про Марио» до сих пор помнят почти все и даже удостаивают ее звания самой лучшей. И говорят это отнюдь не заядлые игроки со стажем, а просто ребята, которые в детстве любили посидеть за приставкой, но теперь, изрядно вроде бы повзрослев, поигрывают на обычном компьютере в громкие новинки нынешнего сезона. Они даже не знают о том, что игры «про Марио» до сих пор выходят

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ! Как купить игры и фигурки героев игр, которые продаются только за рубежом?

Вопрос нередкий, отвечаем снова: вам понадобится кредитка и интернет-адрес проверенного магазина. За играми лучше всего ходить на Play Asia (www.play-asia.com), а за фигурками — на HobbyLink (www.hlj.com) и HobbyFan (www.hobbyfan.com). А правда, что в PSP-игры можно играть на телевизоре? Правда-правда?

Правда-правда. Но вам понадобится специальная «похудевшая» версия консоли (PSP Slim) и не менее специальный компонентный кабель. Ну и имейте в виду, что графика лучше не станет, скорее наоброт — растянутая картинка выглядит куда менее аккуратной.

Я купил диск, а он не работает! Обидно, потратил деньги...

Если диск лицензионный — обязательно добивайтесь замены в магазине. Если понадобится — подключайте телефонную службу поддержки (номер ищите в буклете, прилагаемом к игре). Если диск пиратский... Тут уж по обстоятельствам, как повезет.

ОТРАДНО ВИДЕТЬ, КАК МЕНЯЮТСЯ ВАШИ ПИСЬМА, ДРУЗЬЯ! ВСЕ ЧАЩЕ И ЧАЩЕ ДО РЕДАКЦИИ ДОБИРАЮТСЯ НЕ КОРОТКИЕ «ОТКРЫТКИ», А ДЛИННЫЕ И ВДУМЧИВЫЕ РАССУЖДЕНИЯ «О ЖИЗНИ, ВСЕЛЕННОЙ И ВООБЩЕ». КАК ДУМАЕТЕ, ЭТО ВЕДЬ СВЯЗАНО С ТЕМ, ЧТО СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ РОССИЙСКОГО ГЕЙМЕРА ЗАМЕТНО ВЫРОС ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОД-ДВА?

для победы должна быть вызубрена назубок, все действия отточены, ювелирны. Да только и этого оказывается недостаточно, чтобы заполучить вожделенную зеленую «медальку от разработчиков». И вот тут-то пора остановиться и... сюрприз, да – подумать. Переоценить тактику прохождения того или иного поворота, всей трассы в целом даже в режиме «Гонка». И обяза-тельно обнаружится некий просчет, по исправлении которого уверенность в себе пускается в пляс. :) Про великолепное, потрясающее изобретение Надео – режим «Пазл» или «Головоломка» я и не говорю – вот простор для любителей не только стучать по стрелкам со все возрастающей скоростью! Пространственное мышление! Поиск неочевидных – даже иногда самим разразработчикам (!) - нетривиальных решений! Вот что я подразумеваю под увеличением сложности, и это касается всех, пожалуй, игровых жанров. Ведь что имеем на сегодня «как правило»? Режим «легко» отличается от «непроходимо» исключительно количеством ударов, нанесенных монстру, количеством здоровья (разбросанных аптечек и прочих бонусов), количеством необходимых для победы секунд, количеством... Количеством, одним словом, - увы, не качеством. Из этого правила наверняка существует не единственное (в лице «Трекмании») исключение, я не могу себя

завзятым игроманом назвать и на консолях (ни одна из таковых в моем окружении пока так и не обнаружилась), и на РС. И я буду благодарен тем, кому близки мои взгляды, кто обратит мое внимание на эти исключения. :) Серия NFS пошла на поправку, выпустив ProStreet, но до полного выздоровления, имхо, пока все же далековато. Начальные уровни «Фаркрая» могут быть взяты за образец. «Крайзис»... может быть, в одном из двух вроде бы анонсированных продолжений дело наладится? ;) На «Биошоке» хотел бы остановится подробнее – эта игра, с почти бесконечным многообразием способов расправы над сплайсерами, мне видится идеальной платформой для реализации концепции, которую я пытаюсь тут описать. Там для этого достаточно предпосылок, но опять увы: фактически ведь самим сюжетом применение особо изощренных, комплексных, пусть даже странных на первый взгляд методов совершенно никак не обусповпено

Вывод в общем такой: даешь режим «Головоломка» в настройках сложности — не обязательно квестов! Да, и именно, как только вчера вот написал Врену в его ЖЖ-шной темке «Долой свободу!», обязательно отключаемый, как опцию. Кто желает просто расслаблено посидеть вечерок-другой перед телеком с геймпадом в руках — пожалуйста! Игры, черт возьми, должны продаваться

надлежащими тиражами. А вот заядлые геймеры, даже убежденные поклонники линейного бездумного прохождения, наверняка не смогут удержаться и не попробовать... И придется КИ-одержимым отставить в какой-то момент клавиатуру, проморгаться от мясо-кровищного угара, размять уставшие пальчики, затылок обстоятельно почесать... Хотя бы и для того, чтобы залезть на форум, поискать (фу! :P) солюшн – даже это – уже маленькая победа чуть было не утраченной (ну раз уж так далеко зашло) адекватности. :) Продолжение следует...

Врен \\ Сразу видна великая сила ЖЖ: благодаря социальным сетям о журнале узнают люди, которым раньше в голову не приходило покупать игровую прессу. Что важно, «Страна Игр» сама является своего рода социальной сетью, эдаким клубом геймеров-энтузиастов, которые умеют не только нажимать на кнопочки и убивать монстров, но и читать буквы и думать головой. И каждый новый член этого клуба нам важен и ценен. Присоединяйтесь, приводите друзей, пишите нам письма, влияйте на журнал и принимайте участие в его развитии.

Aptem Шорохов \\ Ответов у меня три: Portal, Tomb Raider Anniversary и Bubba'n'Stix. Рекомендую!

и до сих пор пользуются безумной популярностью. И лично мне они очень даже нравятся, просто я не могу сказать, что именно Марио является для меня светилом игровой инлустрии.

И вот уж с чем я могу действительно бороться, так это с пресловутым пиратством. Могу и борось. Да это лишь капля в море, но все же я могу сказать, что делаю все, что в моих силах, отчаянно игнорируя бюджетные издания игр. Про пиратство скажу лишь это, ни слова больше не добавив про него.

- Я лишь поприветствую вас:
- Здравствуйте!
 И попрощаюсь, сказав эти несколько слов:
- До новых встреч!

Андрей Соболев, prayingfor@mail.ru

Врен\\ Недавно я обсуждал с друзьями старые добрые времена NES и Mega Drive. Так вот, тогда почему-то геймеры (российские) ничуть не пытались «оценивать» игры численно. Или говорить, что вот эта – отстой, а вот эта – крутая. Тогда каждый без исключения картридж был воротами в дивный новый мир. В некоторых мы задерживались дольше, некоторые надоедали быстро. И все же плохих игр тогда не существовало вовсе. Может быть, причина – отсутствие Интернета и GameRankings (да что там – тогда даже «Страны Игр» не существовало). Может быть – детское восприятие действительности в ралужных тонах. Плохие игры и критика появились для меня где-то в 1995-1996 годах, вместе с первыми профильными журналами, PlayStation и Интернетом. Как так получилось — тема для отдельного исследования, но корни всех этих «раньше трава была зеленее» надо искать именно здесь.

Илья Ченцов\\ Вы уж поосторожнее с пиратством-то боритесь. Бюджетные издания — это совсем не оно. Просто «отбила» игра свои деньги, продалась многотысячным тиражом — значит, можно теперь ее подешевле продавать, вполне легально — на радость всем терпеливым геймерам.

МНЕ НУЖНЫ ДЕМОВЕРСИИ!

Приветствую вас многоуважаемые авторы «Страны игр»! У меня к вам просьба. Но все по порядку! Еще год назад я был заядлым РСгеймером, но все в корне изменилось, когда я приобрел себе заме-

В каком номере начался комикс «Консольные войны»? Я журнал недавно покупаю, хочется с начала почитать.

С юбилейного, 250-го (№1 за 2008 год) — там мы опубликовали картинку-тизер. Между собой выпуски почти не связаны (за редким исключеним), так что начинать читать можно с любого места.

Когда уже выйдет Gears of War 2? И что там слышно о фильме-экранизации?

Продолжение знаменитых «Шестерен войны» в версии для Xbox 360 поступит в магазины уже в ноябре этого года, совсем скоро мы вам все-все о ней расскажем! О фильме известно мало: им занимается New Line Cinema, премьера намечена на 2009 год.

Что такое Super Street Fighter II Turbo HD Remix?

Это такое специальное скачиваемое (XBLA и PSN) переиздание культового файтинга с полностью перерисованными спрайтами в высоком разрешении. Интересно, что в скором времени нас ждет еще несколько «плоских» файтингов в HD.



РМ Телеком^{*}

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Комикс «Консольные войны»



Samurai Snake:

Хороший комикс, приятно читать и просто смотреть (кстати, кто рисовал?). Честно говоря, такого высокого качества комикса не ожидал. Молодцы, так держать! Вы



Если бы не банальность, то все было бы гуд. Плюс вышло очень сумбурно из-за того, что комикс очень короткий. В трехкадровом

стрипе можно лаконично передать какой-нибудь мем или гег, а тут ни то, ни се. Казалось бы, целая страница, а кульминация не отделена от развязки. Вот и получилось невнятно до того, что комикс не несет ника-кой конкретной идеи. Нет, драка сони- и биллибоя — это идея? Это боян. Причем не слишком остроумный.



Чет я в последнем номере вообще не понял смысла комикса... Поначалу так и вовсе наезд на PS3 (причем актуальный дай бог полгода назад) напоминает.

Потом так и вовсе в последовательность бессмысленностей превращается. Может, объясните.... может, я не в теме просто? При чем тут Риджрэйсер и 599 долларов?... Краб еще какой-то... вы там обкурились что ли на второй половине комикса?



Samurai Snake:

«Русские Геймеры НАСТОЛЬКО суровы, что плачут во время игры в Lost Odyssey». Да, это действительно забавный момент в комиксе был... Мне понравилось. Про «Фронтальные Линии» тоже. Самое смешное, что

это правда...

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ BAC HA HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

> чательную (не буду перечислять все ее достоинства, а то письма не хватит) консоль Xbox 360 и раловался жизни, пока в олин ужасный день я не обнаружил, что прошел все игры, которые у меня были, а их было не мало, и я начал вспоминать прекрасные времена компьютерных игр, когда при покупке вашего журнала, я почти даром получал прекрасную (чуть ли не прекраснее самого журнала) демоверсию. Логич

но было бы предположить, что такая мелочь, как хотя-бы одна лемоверсия на мою любимую консоль не помешала бы Я бы даже сказал, что сейчас она остро необходима!

. Так как вы смотрите на размещение на вашем диске демоверсий на консоли нового поколения? P.S.: На компьютере я играл в очень понравившуюся мне игру Death to Rightsl. Вот бы выпустили новую часть!

Иван Канин, s.c.o.t.t@mail.ru

Константин Говорун \\ К сожалению. размещение на дисках демоверсий консольных игр - прерогатива официальных журналов о приставках, вроде Nintendo Power. Остальным это делать запрещено. Но по секрету скажу, что даже официальные журналы отказываются или собираются отказаться в ближайшем будущем от публикации демоверсий. В этом нет никакого смысла, ведь все демки (а не одну-единственную) можно скачать в Xbox Live и PlayStation Network. И гораздо раньше, чем поступит в продажу журнал с диском.

Евгений Закиров \\ Мало кто может похвастаться тем, что прошел полностью все имеющиеся у него игры на Xbox 360. Ведь «пройти полностью» значит «получить все достижения» (achievements), а если на вашей игровой полке стоит, скажем, Rumble Roses XX или Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, то на сбор всех-всехвсех достижений уйдет ну никак не меньше месяца. У меня, например, терпения не хватило одолеть RR XX (А вот у нашего монтажника-высотника Спейсмена хватило! **– Прим.сд.**). Время от времени сажусь восполнять пробелы, но до заветных 1000 очков все равно еще далеко.

BOT TE PA3!

Доброго времени суток межгалактическому журналу «Страна Игр»! Не буду рассказывать, какой ваш журнал замечательный и т.д. и т.п. Хочу рассказать вам о том как ваш журнал, а именно рубрика «Банзай», помогли от-

крыть глаза моему другу. Мне сейчас 16 лет. Аниме и Японской культурой я увлекаюсь с 11 лет. благодаря вашему журналу. Мой друг, который мне ровесник, с 11 лет увлекаеться таким направлением аниме как «хентай», но это не самое главное. Вся фишка в том, что он даже не знал о существовании нормальных японских мультфильмов! Я был в шоке! Надо, думаю, что-то срочно делать. И тут вспомнил про ваш журнал и свою обширную коллекцию аниме. Аниметерапия началась с просмотра всех 26 серий «Евангелиона», продолжилась картиной «Нуар», «Призрак в доспехах», и добил я его анимационным фильмом «Последняя Фантазия. Дети пришествия». Так что спасибо вашему журналу за то, что он открыл глаза хотя бы одному человеку и ликвидировал его безграмотность. Теперь мы можем с ним поговорить не о «хентае», а о нормальных анимацонных лентах.

Пушкарев Антон feathery91@mail.ru

Евгений Закиров \\ «Аниметерапия», начатая с просмотра Shinseiki Evangelion (или Azumanga Daioh), в наше время не так популярна. Заинтересовавшимся людям советуют смотреть Blood+ и Death Note – современно, интересно. без роботов и ноющих мальчиков. Что же касается хентая, то тут не все так однобоко, как кажется на первый взгляд. Попробуйте спросить своего друга, какие характерные черты работ Теруаки Мураками он может назвать, сколько игр Ciel получили экранизацию и есть ли будущее y Bible Black. Ответит – да, перед вами знаток жанра, каких в наши дни не сыскать!

A Y HAC CBON!

Здраствуйте! Приветствую вас из, наверно, мало кому известного города Ангарска!!! Я хочу написать вам об «наших» итогах 2007 года!!! Подводить итоги я решил с друзьями. Начали мы с того, что отобрали 10 номинантов на звание «Самая лучшая игра 2007 года»!!! Ими стали:

- 1. CRYSIS 2. NEED FOR SPEED PROSTREET
- 3. TEST DRIVE UNLIMITED
- 4 ВЕЛЬМАК
- 5. COMMAND CONQUER
- 6. БЕОВУЛЬФ
- 7. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
- 8. S.T.A.L.K.E.R

9. ПОЛНЫЙ ПРИВОД «UAZ» 4X4 10. ПОЛНЫЙ ПРИВОД «HUMMER»

Мы проголосовали, чтобы выявить пятерку лидеров. Ими стали игры под номерами 1, 2, 4, 6 и 8!!! А теперь я хочу задать вопрос, который, как я думаю, до меня еще никто не поднимал: «Почему некоторые дети берут плохой пример с героев компьютерных игр???» Например POSTAL. Однажды я смотрел новости на одном из каналов ТВ и узнал жуткую историю, связанную именно с этой, на мой взгляд отвратительной, игрой!!! После очередной победы над врагами из POSTAL, подросток чуть не убил своего доктора!!! Врача довезли в больницу с тяжелым ранением в спину!!! Корреспонденты сообщают, что подросток даже боялся спать один и в ту ночь спал со своей бабушкой!!! Ну а что произошло дальше, я думаю, вы сами догадаетесь!!! Пока я писал про POSTAL, у меня возник еще один вопрос: зачем вообще создавать такие игры? Ведь от них получаешь только психическое расстройство! Но в этом не виноват сам POSTAL, и, возможно, сами раз-работчики!!! Виноваты продавцы, и родители!!! Внимание продавцам и родителям, читающим этот журнал: смотрите, кому продаете игры и следите за детьми!!! Ну ладно, хватит о грустном, давайте поговорим о веселом!!! Разработчики тоже любят шутить!!! Наверно вы знаете про easter eggs, по-русски – пасхальные яйца!!! Это приколы, тщательно замаскированные разработчиками!!! Вот когда я играл B Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos theory, на 5 уровне я услышал разговор двух охранников. Они говорили о Принце персии: Warrior Within – еще одной игре от Ubisoft! По их мнению, Принц должен получить рейтинг не ниже, чем игра года!!! Вернемся к нашей пятерке лидеров!!!

OTBET

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА <u>БЕСПЛАТНАЯ,</u> ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО <u>ОПЕРАТОРА.</u>

Здравствуйте! Хочу спросить: а не выхо-дил ли первый Мах Раупе на PS2 (просто мне на ЭВМ играть не нравится)? Спасибо!

Простому вопросу – простой ответ: выходил. Причем целых два раза – сперва 11 января 2002 года (обычное PAL-издание), потом 25 октября того же года в серии Platinum.

A WiiWare запустят в России?

А, вы знаете, запустят! В мае, вскоре после общеевропейского запуска и одновременно с давно ожидаемой русификацией главного меню Wii (как нам пообещал представитель Nistoada обновить проциять посименты последния п (как нам поосещал представитель Nintendo, обновить прошивку можно будет как через Интернет, так и с любого диска со свежей игрой). А еще скоро у нас будут продавать Wii Balance Board и WiiFit. Вот тогда-то, говорят, и наступит всемирное блаМы с другом поспорили: он говорит, что это только игры делают по аниме, а не наоборот, а мне кажется, что бывает и наоборот — аниме по играм. Кто прав?

Как всегда, прав тот, кто регулярно читает «Страну Игр». Аниме по играм не очень много, но вполне достаточно, чтобы вспомнить несколько навскидку. Загибайте пальцы: Devil May Cry, Tales of Eternia, Street Fighter (аж шесть полнометражников и один сериал), Makai Senki Disgaea, Viewtiful Joe, PERSONA -trinity soul-, Night Warriors: Darkstalkers' Revenge. К сожалению отнюль не все аниме К сожалению, отнюдь не все аниме по играм мы бы рекомендовали к просмотру – халтурят аниматоры нередко. Но попадаются и настоящие жемчуга.



ДОМАШНИЕ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МЫЗЫКА « КНИГИ»



CETE MULETUMEQUÜHUX MAFABUHOB WWW.HITZONA.RU

Мы снова проголосовали, чтобы узнать, кто попал в тройку лидеров!!!

Места распределились так: CRYSIS и S.T.A.L.K.E.R разделили первое место

Ведьмак – второе место Need For Speed PROSTREET – третье место!!!

А на ваш взгляд, какая игра самая лучшая в 2007 году??? P.S. прошу прошения, если мое письмо получилось где то злыми и прошу прошения у любителей

игры POSTAL!!!
P.P.S. Желаю вашей редакции жить вечно и быть самой лучшей!!! И желаю всем, чтобы ваши родители когда-нибудь сели за РС или консоль и играли, пока не надоест!!! Ведь так хочется услышать из комнаты: «Аааай, меня

щас застрелят, надо бежать!», или «Тут мина! Да-да, мина, аааай... Ну вот, на мину наступил» или что-то в этом духе!!! И в конце заявляю: вы вряд ли напечатаете мое письмо, потому что оно очень большое!!! Играйте с удовольствием!!! Извиняюсь за ошибки!!!

Денис Плотников pda95@rambler.ru

Артем Шорохов \\ Это очень здорово, что вы с друзьями провели свое собственное голосование и выбрали лучшие игры года именно на ваш вкус. Правда, здорово! А вот похуже — то, что вы спрашиваете, а как там у нас с выбором лучших. Это ведь означает, что большущий материал «Лучшие игры 2007 года»

в февральском номере «Страны Игр» (03#252) вы не прочитали. Что ж, всегда есть время наверстать упущенное! В общем, знайте: есть у нас такая традиция — выбирать лучшие игры. Мы делаем это каждый год. =)

ГОЛОВОЛОМАНИЕ-2

(продолжение письма номера)

Дочитал 3-й (252-й) номер «Страны» и, как и обещал, еще немного пографоманствую. В общем и целом очень даже понравилось. Это вторая моя попытка окунуться в мир игропрессы — первая, случившаяся с полгода назад, оставила в недоумении (без имен, без имен!) — неужто в КИ режутся исключительно... эээ... лю-

ди настолько молодые, что околотридцатилетнему казуалу вход намертво заказан и все такое? ;) Оказалось, совсем не так – в моем умеренно скромном лице Вы приобрели нового поклонника – уж лучше буду читать Вас, чем обращаться с вопросами к не всегда искренним, даже если и «жестко прошаренным» продавцам (чтения с экрана мне хватает и на работе). :) Дизайн нареканий не вызвал, новостные заметочки также вполне в порядке - мини-дайджест он, мини-дайджест и есть, что с него взять, кроме непосредственно инфы? Так же не вижу смысла описывать в терминах «понравилось / не понравилось» интервью и репортажи. А вот о превью и полноразмерных статьях, обзорах и об

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТА-ЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Что такое Remote Play?

Это такая занятная штука, позволяющая играть в PS3-игру, например, Lair (не забудьте предварительно скачать обновление) при помощи PSP и беспроводного Интернета. Сама PS3 с игрой должна быть подключена к Всемирной сети. Экранчик PSP маловат, кнопок не хватает (управление специально изменяется, например наклоны Sixaxis в Lair имитируются нажатием шифтов), возможен лаг, но... Затея чрезвычайно интересная. Жаль, игр с поддержкой Remote Play пока раз-два и обчелся. Вот полный список:

Вот полный список: Lair, High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition, Aqua Vita, Mainichi Issho, Imabikisou, а также игры с PS one. Скажите, а существуют ли вообще автомобильные симуляторы, в которых используется сцепление? А то купил руль с тремя педалями, а толку – ноль!

Существуют, но совсем-совсем мало (все-таки чаще левая педаль безжизненна даже в таких мощных гоночных играх, как Gran Turismo). Вот, какие мы вспомнили: GTR 2, fFactor, Live for Speed, Race, GT Legends. Все сплошь для РС. И во всех сцепление совсем не обязательно для переключения скоростей. Ждем нового поколения? Я покупаю игры только на английском языке (и на упаковке и в самой игре), вот уже купил много и не распечатывал... Скажите, может ли быть так, что на самой упаковке все по-английски, а документация на русском? Мне такого не надо. А вдруг я уже схватил. Нееееееет!!!

Теоретически быть может все. Но нам такие, вроде, не попадались. Так что будьте спокойны: скорее всего, инструкции всех ваших игр — на английском языке.

Korga, наконец, выйдут Baldur's Gate 2 и Civilization 3? Наверняка вы имеете возможность узнать это у кого-нибудь из «1С».

А как же, можем! Вот вам оперативный ответ из самого логова локализаторов: «Окончание работ по обоим тайтлам запланировано на конец лета». Значит, в продаже игры появятся — где-нибудь в начале осени. Например, в первых числах сентября.



интернет-центр NetLand

самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другов...

круглосуточно понедельник до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5 м. Лубянка, Кузнецкий мост, Центральный Детский мир, 4 этаж вход со стороны гост. "Савой" Ten. 105-00-21, 781-09-23 www.net-land.ru

авторах, соответственно, также напишу... хм... полноразмерно. :) VIKING Сергея Цилюрика никаких эмоций не вызвал – вероятно это и не планировалось (? %)) – бесконечное перечисление бесчисленных возможностей, кои поджидают счастливых обладателей «некстгенов» показалось необязательным дополнением к великолепным и действительно интригующим иллюстрациям. TOTEMS (V.P.) написан уже живее – ам-хрум-хрум – на одном дыхании! :)

THE AGENĆY (Алексей Копцев) улыбнуло во всю физиономию «кабаньими копытцами» для «секретного перехода через границу». Прочел с интересом - несмотря на прохладное, если не вовсе хладное отношение к интернет-забавам любого рода. Не исключаю, что у «Агенства» есть некий призрачный шанс на то, что оно, когда заработает, соблазнит меня на потерю многопользовательской КИ-девственности. :) DESTROY ALL HUMANS! Евгений Закиров ухитрился написать так, что скриншоты ожили и задвигались между строчками его веселой миниатюры. Очаровательно! Следующие две заметки Алексея Копцева так же прочитал с умеренным на эти разы интересом; с CONFLICT: DENIED OPS (Сергей Цилюрик) так же резонанса не получилось.

Авторские колонки Ильи Ченцова и Алексея Беспалько в общем понравились - казуал сконфузился . и покраснел, отчаянно смущаясь своего вопиющего КИ-невежества. К барье... эээ... в смысле – перехожу к игробзорам. :)

Желания линчевать Илью Ченцова после прочтения рецензии на «Кейна и Линча» не возникло. :) Очень даже неплохо и - главное наметилось некое смутное, но тем более интригующее ощуще-

ние от процесса. Кста-ати – рубрика «Кросс-обзор» - отличнейшая идея! BLADESTORM: и тд by Red Cat... Скууучно! Опять двадцать пять – куча слов, а эмоций – ноль без палки. :(На то, что игра предназначена лищь для PS3 и Xbox, я внимание только после безуспешных попыток понять, за что «Выбор редакции» обратил, так что предубеждение, если таковое вообще имеет место, тут не при чем... Да какое предубеждение? -Одна только «Форца» новая заставляет каждого бесконсольного любителя как следует повозиться с настройками, прежде чем выгнать сверкающего питомца на гоночную трассу, нервно облизываться от зависти! :) ...Может это такая отличительная особенность так наз. «типичных консольных игр», что в них интересно только играть, а не писать об?;) «ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБ-ЛЕЙ» за авторством таинственного V.P. оставил равнодушным вероятно нужно все-таки быть поклонником серии и т.д. Обозренный Сергеем Цилюриком BRAIN TRAINING еще как заинтересовал - вроде бы и то же перечисление возможностей, но сама

игра-то – ух любопытная! :)

The Stig – молодееец! :) В какойто степени его обзор – очередное доказательство моего предположения о том, что статью читать тем интереснее, чем более читатель заинтересован в предмете обсуждения... что, впрочем, не служит извинением в случае описания игры насквозь новой... Да и не только завзятые геймеры, не пропускающие ни одной новинки... вернее каждую из них через свой комп (консоль) пропускающие, «СИ» читают! (тянет руку с места) Я, вот я – не таков! :) Но, как бы там ни было, спасибо Стигу за то, что сыграл в JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS за меня. :) DISGAEA: и тп (Этночка) Ну... мило. ;) ...В конце концов, едва ли можно серьезно предполагать, что каждый из читателей непременно будет читать ВСЕ статьи журнала, в т.ч. посвященные несуществующим для него платформам. :) LAIR. Хммм... Шутер, несмотря на типа инновационность, по всей видимости действительно заурядный. На скриншотах – бурда непривлекательная и мотивации обвинять Рэд Кэта в проходной статье нет. Верю. Убедительно. :(;) THE CLUB (Red Cat) - то же, так же. Тээээкс... Об обзорах квестов (и «околоквестов» типа «REPROBATSE. ВТОРАЯ ЖИЗНЬ» сейчас не буду – я квесты енти самые настолько люблю, что напишу отдельно и подробно, прочитав в следующих номерах или на сайте еще несколько обзоров. Алексей Копцев еще раз улыбнул рецензией на «SUPRÉME COMMANDER: Эф А». Кунштюки и спецэффекты! Шестикрылые с семиствольным! В это сыграю!:) Ну и на сладкое – ради чего всю эту бодягу я и затянул – обзор «ТАНКОВ» Ашота Ахвердя-

на... (разводя руками и изображая шкодные смайлики). Если чел не видит разницы между стихотворением Басе и «стоиттойотанагоре-нетуколесутойоты-ихунесламолодежь», то ему бессмысленно доказывать, что эта разница вообще присутствует; если человек видит, если человек ЧУВСТВУЕТ эту разницу, то о чем вообще говорить? - Только поулыбаться друг другу. :) Это, друзья мои, ПОЭЗИЯ. Искусство. Любовь. :) Как можно так написать об очевидно не шедевре, да еще при том, что для меня что были до этого момента симуляторы вообще, что нет – было пополам, плюс глубоко ненавистная мне эксплуатация темы «УверлдВорТу», что вот мне неудержимо захотелось поиграть в это самому – я не понимаю совсем... «Черт возьми, Холмс... Кээаак?!!» В общем, «Оскара» получает Ашот Ахвердян (жду обещанный на днях 4-й номер благодаря во многом ему, не «просто», а «с нетерпением»). «Золотая Малина» достается «Викингу» и спецприз «Бесчувственное Бревно» Сергею Цилюрику персонально. :) «Команда игроакадемиков» - в моем единственном непредставительном числе - удаляется для обсуждения итогов заведомо необъективного голосования Что имеем(ю) в сухом (искренне

надеюсь, что слезы, если и обнаружились, то исключительно как результат безудержного хохота над моими потугами чего-то анализировать тут) остатке? А имеем, что основной признак «идеального игрожурналиста» - это не только умение удобоваримо связывать друг с другом СЛО-ВА, но еще и умение удобоваримо связывать друг с другом слова и ОБРАЗЫ. Что толку читателю от подробной казенщины о том, какими частями персонажного тела он сможет околачивать те или иные плодовые деревья, встречающиеся в незнакомой ему игре? Даже если струны души рецензента в процессе знакомства с предметом статьи сохранили недоуменную неподвижность, лично мне интереснее само это состояние «ничего» ощутить в чистом, так сказать, виде, а не «в квадрате» бестолкового многословия. (!!!) :) Слегка необязательный постс-

Пока файлик с выше написанным ожидал правки и редактирования у меня много чего произошло. Поисковики выдали разную инфу, в т.ч. и о небезызвестном, пару лет назад (что видится мне абсолютно логичным) почившим в бозе игрожурнале... Пример... во всяком случае ВО ВСЕМ нееееет, брать, пожалуй, не стоит. :) Да и вряд ли (что скорее хорошо, чем наоборот) удалось бы Вам «заразиться»... Витающие в эмпиреях художники при столкновении с реальной действительностью действительной реальности зачастую действительно реально неадекватны (реверанс . в сторону «геймплея игры»). ;) Это оооочень своеобразное удовольствие – чувствовать себя ТА-КИМ ИДИОТОМ, когда не понимаешь едва ни половину из того, что написано... :))) А «Светлая сторона Силы», тем не менее, уловила мое «астральное намерение» и только что распакованный 4-й номер «СИ» меня, местами, очень, ОЧЕНЬ порадовал. Спасибо! И... так держать! Ну... Дорогая редакция, вы ж... понимаете о чем я, ведь верно?;) Искренне, хотя и... не полностью, что, по идее, не должно Вас смущать - скорей уж заставить (чутьчуууть :)) задуматься, – Ваш, Дедал (aka loshidze) Сергеев, 28 лет, . Краснодарский край. :)

Дедал Сергеев loshidze@list.ru

Илья Ченцов\\ Смех смехом — оно и хорошо, что вы к своей критике относитесь с иронией, – а только редко читатели вот так садятся и обстоятельно «прорабатывают» весь номер, а потом еще и нам отчет присылают. Не обязаны, конечно – но мнение аудитории для нас очень ценно, а слышим мы его довольно редко, но всегда прислушиваемся. Так что спасибо, пишите, как говорится, еще – про квесты, да и про интервью с репортажами нам тоже очень интересно – почему это на них «понравилось – не понравилось» не распространяется?

Собери свою мечту...







Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ПУЛЬС | ТРЕЙЛЕРЫ | БАНЗАЙ! | SPECIAL

«СТРАНА ИГР» СТАРАЕТСЯ ДЕРЖАТЬ НОС ПО ВЕТРУ. НЕ ЗА ГОРАМИ ПОБЕДНОЕ ШЕСТВИЕ ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕВИДЕНЬЯ, И ПОЭТОМУ 11 МАРТА ЭТОГО ГОДА ПО АДРЕСУ <u>HTTP://RU.YOUTUBE.COM/GAMELANDVIDEO</u> МЫ ЗАПУСТИЛИ «ЮТУБ-КАНАЛ» «СТРАНЫ ИГР», С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО ЛЮБОЙ ЖЕЛАЮЩИЙ МОЖЕТ ВОССТАНОВИТЬ В ПАМЯТИ НАШИ ЛУЧШИЕ МАТЕРИАЛЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ, ПОСМОТРЕТЬ АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ, ОЗНАКОМИТЬСЯ С ОБЗОРАМИ АКТУАЛЬНЫХ ИГР И УВИДЕТЬ ПАРТИЗАНСКОЕ ВИДЕО, НИКОГДА НЕ ВЫХОДИВШЕЕ НА ДИСКАХ «СИ»! МЫ ЖДЕМ, ЧТО ВЫ ПОДДЕРЖИТЕ НАШЕ НАЧИНАНИЕ — ПОДПИШЕТЕСЬ НА ОБНОВЛЕНИЯ, БУДЕТЕ ОСТАВЛЯТЬ КОММЕНТАРИИ И СТАВИТЬ ОЦЕНКИ НАШИМ РОЛИКАМИ. ВМЕСТЕ МЫ, БЕЗ СОМНЕНИЯ, СОЗДАДИМ САМЫЙ ИГРОВОЙ КАНАЛ НА ПРОСТОРАХ ИНТЕРНЕТА! НУ А ЧТО КАСАЕТСЯ ЭТОГО НОМЕРА: У НАС ОЧЕНЬ ХИТРЫЙ ДВОЙНОЙ ОБЗОР ARMY OF TWO. МЫ НЕ ТОЛЬКО РАССКАЖЕМ ОБ ИГРЕ, НО И ПОВЕДАЕМ, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С НЕЙ ПО ПУТИ К ПРИЛАВКАМ.













SPECIAL

ARMY OF TWO

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ВИДЕООБЗОР РЅЗ ХВОХ 360

Полгода назад мы уже играли в превью-версию Army of Two и опубликовали тогда огромную статью. Но как же мы были удивлены, когда увидели финальную версию, из которой разработчики вырезали очень и очень многое! Поэтому мы решили смонтировать сравнительный обзор и рассказать, что осталось за кадром. Внимание: спойлерам несть числа!





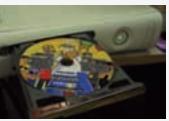
ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 11 или аналогичным (можно установить с нашего фиска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- 🛘 Трейлеры свежие ролики из грядущих игр.
- Special все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через ченю проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

видеоспец!

ИСТОРИЯ GRAND THEFT AUTO

В ФОКУСЕ

Ввиду скорого выхода четвертой части этого хитого криминального сериала, неплохо было бы заглянуть в прошлое и вспомнить, как родилась легенда. В рамках передачи «В фокусе» мы рассмотрели историю виртуальных автоугонщиков со всех сторон, а свое экспертное мнение высказывал Алексей Бутрин, главный рефактор нашего сайта фата dameland.ru.



Материалы видеочасти

видеопревью:

- Overlord: Raising Hell
- Super Street Fighter II
 Turbo HD Remix PS3
 Xbox 360
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy 350

видеообзоры:

- Frontlines: Fuel of War PC PS3 Xbox 360
- ☐ Army of Two PS3 Xbox 360
- Condemned 2 PS3 Xbox 360
- Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Will
- Battalion Wars 2 Wii
- Command & Conquer 3: Kane's Wrath Xbox 360
- Lost: Via Domus 2 PS3 Xbox 360
- Mass Effect: Bring Down the Sky Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Valkyria Chronicles
- ☐ Tom Clancy's EndWar ☐ PS3IXbox 360
- 🛮 Три Богатыря 🔟

SPECIAL:

- □ Army of Two (сравнительный обзор)□ Xbox 360
- «Страна Игр» в гостях у .dat
- Бары 2 (дневники разработчиков, ч. 5) № № 360
- В Фокусе: История сериала Grand Theft Auto

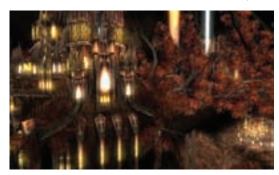
едакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

«СТРАНА ИГР» B FOCTAX Y DAT

Москва, весна 2008-го. За обычным супермаркетом расположен проход в диковинный мир ролевой стратегии Disciples III. Игра с мировым именем разрабатывается в молодой московской студии .dat, и мы отправились посмотреть, как наши соотечественники трудятся над проектом. Уникальный шанс увидеть девелоперскую «кухню»: о различных аспектах создания игры рассказывают ее непосредственные авторы.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

VALKYRIA CHRONICLES PS3

Впервые перед вами трейлер, полностью переведенный с японского языка! Из данного ролика вы узнаете о том, что же представляет из себя игровой процесс грядущей игры и ее система BLITZ.



TOM CLANCY'S ENDWAR PCXBOX 360 PS3

Наконец-то нам показали не CG-ролик, а то, на что способен движок первой стратегии под брендом Тома Клэнси. Ну что можно сказать? Похоже, что у World in Conflict появится достойный соперник



ТРИ БОГАТЫРЯ 🔃

Ролики «Трех Богатырей» продолжают развлекать нас – на этот раз интервью gaeт Crazy Lance Jumper Dobrynya. Он расскажет, как по-английски звучит его имя, и ответит на каверзные вопросы.



видеообзоры

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

FRONTLINES: FUEL OF WAR PC XBOX 360 PS3

Беспощадная, но очень неторопливая война за несоть наконец-таки добралась до прилавков. Смогут ли заводные вертолетики выиграть всенародную любовь у серии Battlefield?



ARMY OF TWO XBOX 360 PS3

Стандартный обзор Army of Two, в котором мы расскажем вам об игре, закрыв глаза на то, что когда-то видели превью-версию. Спойлеров нет. Проверено редакцией.



CONDEMNED 2 XBOX 360 PS3

Минздрав предупреждает! Чрезмерное употребление алкоголя и проживание где попало влияют на ваши дедуктивные способности и прицельную стрельбу!



В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТ-КИЕ КОММЕНТАРИЙ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

ПУЛЬС

Из свежего выпуска нашей новостной программы «Пульс» вы узнаете о том, что вас ждет на расширенных просторах Средиземья в дополнении The Lord of the Rings Online, какие изменения произойдут в ближайшем будущем на космических просторах EVE Online, каким будет мультиплеер в Grand Theft Auto IV, какая игра от Nintendo стала самой успешной в истории компании и, конечно же, о многом-многом аругом.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ. МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

OVERLORD: RAISING HELL PS3

В то время как злые властители уже вовсю нахулиганили на просторах РС и Xbox 360 и успели напакостить в небольшом дополнении, владельцы PS3 только примеряют на себя доспехи Оверлорда и учатся перед зеркалом командованию миньонами. К нам в редакцию попала превью-версия игры. и мы үже сейчас готовы рассказать, чем она отличается от других версий.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD

Выпуская еще одну версию Street Fighter II, Сарсот удерживает абсолютный рекорд в номинации «самое большое число переизданий одной игры». Правда, эта версия нацелена уже совсем на сранатов серии – все спрайты были перерисованы в высоком разрешении студией Udon Comics, но фополнительных кадров анимации и не ждите.



ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY PS3 XBOX 360

Очевидцы, уже пробовавшие игру о похождениях забывчивого Джейсона Борна, говорят, что свершилось чудо - игра по лицензии получается прямо-таки замечательная. Мы, к сожалению, не оказались среди этих везунчиков, но собрали самые последние факты об игре, ролики и подготовили подробное видеопревью



Диск | РС-Часть

СОДЕРЖАНИЕ РС-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ЧТО-ТО НА ПОЛЕ ДЕМОВЕРСИЙ У НАС СЕЙЧАС ПОЛНОЕ ЗАТИШЬЕ. СИТУАЦИЯ НАПОМИНАЕТ НАШ КОМИКС «КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ» ПРО «ПЯТЬ СТРАТЕГИЙ ДЛЯ РС». ПОТОМУ ЧТО ДВЕ ИЗ ТРЕХ ДЕМОВЕРСИЙ — УРОЖЕНЦЫ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ЖАНРА. ВОТ ТОЛЬКО ПЕРВАЯ. LOST EMPIRE: IMMORTALS, ПОШАГОВАЯ, А ВТОРАЯ, SINS OF A SOLAR EMPIRE, COBCEM РИАЛТАЙМОВАЯ. НУ И ВДОБАВОК К НИМ — ТРАДИЦИОННАЯ ДЕМКА ОЧЕРЕДНОГО ЭПИЗОДА ПОХОЖДЕНИЙ СЭМА И МАКСА. ВОТ И ВСЕ, ПРОДОЛЖАЕМ ЖДАТЬ ЖАРКИХ ДЕМОК И ПОКА СМОТРИМ ВТО-РОЙ ВЫПУСК ПЕРЕДАЧИ «БАНЗАЙ!», А ТАКЖЕ РАСШИРЕННЫЙ ОДНОИМЕННЫЙ РАЗДЕЛ (ВЫ ЖЕ ЗАМЕТИЛИ, ЧТО ОН ПОТОЛСТЕЛ НА ОДИН РОЛИК?), РАДУЕМСЯ СВЕЖИМ ЗАПЛАТКАМ К CRYSIS И COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS, СМОТРИМ СВЕЖЕНЬКИЕ ТРЕЙЛЕРЫ В РУБРИ-KE WIDESCREEN. ЛИСТАЕМ ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ ГРАФИЧЕСКОЙ НОВЕЛЛЫ ARMY OF TWO И. КОНЕЧНО ЖЕ. ИГРАЕМ В ПОДБОРКУ ЛУЧШИХ ДОПОЛНЕНИЙ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ









MHYT «BAH3AA!»



ДЕМОВЕРСИЯ

LOST EMPIRE: IMMORTALS

Демоверсия научно-фантастической пошаговой стратегии предоставляет геймерам возможность познакомиться с новыми галактиками Lost Empire: Immortals. Открыт всего один уровень с обилием звездных систем, где можно поиграть за людскую расу. На выбор четыре стартовых бонуса: Science Skilled, Drone Masters, Gifted и Defensive. Исследовать новые галактики, развивать технологии и конструировать собственные корабли, сражаться с другими расами и создавать колонии на захваченных планетах можно лишь в течение 350 ходов. Вселенная Lost Empire ждет своих героев.





ИНСТРУКЦИЯ

ЧТО ТАКОЕ

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть тами образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

РАЗДЕЛЫ Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.

- Патчи «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт полезные программы.
- Моды всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных
- Бонусы шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- 🔃 Галерея обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы программы для настройки «железа» вашего РС.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

А: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается чиск! Что челать?!

А: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на agpec chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы Р<u>С-части</u>

ДЕМОВЕРСИИ:

- Lost Empire: Immortals Sam & Max Episode 204: Chariots of the Dogs
- Sins of a Solar Empire

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- Day of Defeat: Source Doom 3: Resurrection of Evil Half-Life 2
- - Quake 4 Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Unreal Tournament 2004

ДРАЙВЕРЫ:

- ATI Catalyst 8.3 Vista ATI Catalyst 8.3 XP ForceWare 174.74 Vista ForceWare 174.74 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.89

патчи:

- IND.

 Company of Heroes: Opposing Fronts v2.202 v2.300 RU
 Crysis v1.2 v1.2.1 Интернациональный Стальные моностры: Союзники v1.11 v1.52 RU
 The Settlers: Rise of an Empire v1.5 EU,US Unreal Tournament 3 Интернациональный Бонус-пак

- Anti Trojan Elite 3.9.5 Avira AntiRootkit Tool 1.0.1.17

- Comodo Firewall Pro 3.0.20.320
 Norton AntiVirus 2008 15.5.0.23
 PC Tools AntiVirus 4.0.0.26
 CDRoller 7.50
 DVDFab Platinum 4.1.2.0
 FinalBurner FREE 1.29.0.125
 Super DVD Creator 9.8
 WebSite-Watcher 4.40
 Messenger Plus Live 4.60.324
 Teleport Pro 1.53
 WebCopier 4.6
 X-NetStat Professional 5.51
 Backup4all 3.11
 EXtreme Movie Manager 6.1.6.0
 HD Tach 3.0.4.0
 PeaZip 2.0
 Aurora Media Workshop 3.3.53
 ConvertXToDVD 3.0.0.9
 FreeRIP MP3 3.07
 Auslogics System Information 1.1.9.205
 Driver Magician 3.28
 HWMNF032 1.80
 HWMNF032 1.80

- HWMonitor 1.08

WIDESCREEN:

- манксандр. Невская битва Побег с Мадагаскара (Madagascar: The Crate Escape) Супергеройское кино (Superhero Movie) Невероятный Халк (The Incredible Hulk)

- Тропический Гром (Tropic Thunder)

SHAREWARE/FREEWARE:

- Chainz 2 Gazillionaire III Magic Ball 3
- Pizza Chef
- Spandex Force Venture Arctic Wonderland Secret Worlds
- Yumsters

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



СКРИНШОТЫ

ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ТРОПИЧЕСКИЙ ГРОМ

Трейлер убойной комедии с участием Бена Стиллера в главной роли. Две с половиной минуты забавных сцен и отборных шуток.



АЛЕКСАНДР. НЕВСКАЯ БИТВА

Историческая драма, сюжетом которой послужили события первой половины XIII века. Красочные сражения прилагаются.



COPT

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

DRIVER MAGICIAN 3.28

Удобная утилита для резервного копирования, восстановления, а также регулярного обновления драйверов, которые можно объединить в единый файл установки.

FINALBURNER FREE 1.29.0.125

Бесплатная программа для записи дисков, создания Audio и Video CD/DVD и работы с образами. Имеется поддержка двусторонних DVD и Bluгау дисков.

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.202 – V2.300 RU

Долгожданное обновление исправляет множество багов, улучшает игру искусственного интеллекта, вносит многочисленные изменения в баланс.

ЙНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Небольшой патч исправляет ошибку в коде игры, приводящую к сбоям в работе сервера и клиента. Матчи в мультиплеере будут более стабильными.

MAGIC BALL 3

Отличный трехмерный арканоис с полностью разрушаемыми уровнями и симпатичной графикой.



VENTURE ARCTIC

Оригинальная стратегия, в которой геймерам предстоит управлять экосистемой.



WONDERLAND SECRET WORLDS

Увлекательная игра с сотней уровней, интересными загадками и четырьмя персонажами на выбор.





БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

BLACK BLOOD BROTHERS

Российский трейлер телесериала Black Rlood Brothers



SHAKUGAN NO SHANA

Второй опенинг второго сезона телесериала Shakugan no Shana, а также официальный музыкальный клип на песню из него.



SPICE AND WOLF

Опенинг свеженького, январского телесериала Spice and Wolf.



АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИШИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУСЫ

В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии журналов годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также в этом номере вас ждут несколько ознакомительных страниц графической новеллы Army of Two: Dirty Money.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО — НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

DAY OF DEFEAT: SOURCE

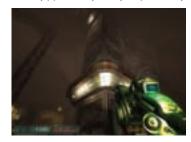
На сей раз вас ожидает более десятка новых карт для неувядающей Day of Defeat: Source. Наибольший интерес вызывает dod_Kolsch, работа, где практически все было создано с нуля. Внимание к деталям у автора dod_Kolsch просто маниакальное, особенно впечатляет храм, который проработан в мельчайших подробностях, при этом он является лишь декорацией. Также стоит упомянуть такие карты, как dod_Berghof beta 1, dod_Flers beta 2 и dod_Grafenstein beta 1.





DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Полку модов от Dafama2K7 прибыло. На сей раз поклонникам Doom 3: Resurrection of Evil предлагается GreenTech RoE v1.3 Full, продолжение мода GreenTech, созданного изначально моддером по имени Gyppi. Переработаны практически все виды оружия, кроме того, появилась возможность одновременно использовать и ствол и фонарик (включается клавишей F). Помимо этого, добавлен довольно большой объем новых спецэффектов специально для игроков с мощными мац





HALF-LIFE 2

Project Valkyrie серьезно отличается от многих модификаций для Half-Life 2. Каждому из игроков здесь выдается специальный костюм, в который встроено вооружение, необходимо лишь подбирать боеприпасы. Сам по себе скафандр является еще и трансформером: в любой момент игрок может превратиться в подобие шара для боулинга. Единственная доступная карта в Project Valkyrie пронизана системой переходов, так что подобная трансформация заметно ускоряет перемещение.





QUAKE 4

Поклонникам Quake 4 в нынешнем месяце предлагается модификация под названием Quake 4 Evolved. Автор позиционирует свою работу как универсальную, в реальности же она работает лишь в одиночном режиме игры. Как и большинство подобных модов, Quake 4 Evolved создан в расчете на любителей новых графических красот. Этого добра в модификации в избытке: конечно, системные требования выше стандартной версии Quake 4, но оно того стоит. Картинка заметно лучше оригинальной!





RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

Создатели модификации Mare Nostrum стали первыми среди тех, кто выпустил тотальную конверсию для Red Orchestra: Ostfront 1941-45. Быстрота имеет и обратную сторону: в первой версии всего четыре карты и столько же новых типов оружия. но взглянуть на мод стоит. Mare Nostrum переносит игроков с полей Великой Отечественной войны в северную Африку, где с 1940 по 1943 годы шли ожесточенные бои. Для начала предлагается сразиться за англичан, либо немцев.





RFACTOR

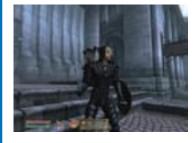
Поклонникам гонок по овалам мы в этот раз приготовили настоящий подарок. Модификация NASCAR Sim Series 3.3, которая занимает центральное место в разделе rFactor, посвящена знаменитой гоночной серии. Обычно авторы уделяют внимание лишь машинам, но на сей раз ни о каких послаблениях нет и речи! Авторы воспроизвели не только абсолютно все болиды, участвующие в серии, но и полный комплект гоночных трасс. Подобное отношение может вызывать только уважение.





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

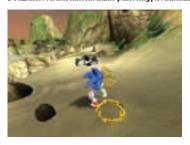
В нынешней подборке вас ожидает более чем два десятка плагинов. Как всегда, отличились авторы, специализирующиеся на оружии и броне. Особого упоминания достойны такие работы, как Armamentarium Katanas 1.0, Elven Armours v1, Slof's Giger Armour 1.0 и Robes of the Seraphim 1.0.1. Есть в подборке и плагины, добавляющие в игру новые дома. К таким вещам относятся Alchemist Cave v1.1, Deiva House 1.2, Legend in the Sky 1.0 Updated w Magicamente lo 1.2.





UNREAL TOURNAMENT 2004

Поклонники Unreal Tournament 2004 продолжают удивлять. После платформенной аркады Chroma Demo Test на сцену выруливает широко известный супережик Соник, главный герой модификации Ashura: Dark Reign. Собственно, предлагаемый в этом месяце мод также является платформенной аркадой, но уже с видом от третьего лица. Подобно другим приключениям Соника, здесь предстоит собирать кольца и носиться юм темпе. Настоятельно рекоменцуем использовать геймпац.







* Цена при покупке 3-х игр!

НЕ ПОРА ЛИ

Огромныйвыбор компьютерных игр Игры для всех современных приставок * Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция











Twin Age, «карманная» action/RPG, не слишком походит на основных представительниц нежно любимого японцами, но почти не известного на Западе тактикоролевого сериала Summon Night. Главная героиня – девушка Рейха, обладающая даром призывания. Считается, что она погибла в детстве в результате несчастного случая. На деле же Рейха выжила и выросла на тропическом острове, куда попала вместе с очутившимся в ее мире мальчиком Альдо. Однажды духи природы, с которыми герои могут общаться, начинают вести себя странно. Причины их необычного поведения – лишь первая загадка из тех, что предстоит выяснить Рейхе и Альдо. Кстати, управление в игре осуществляется исключительно стилусом.



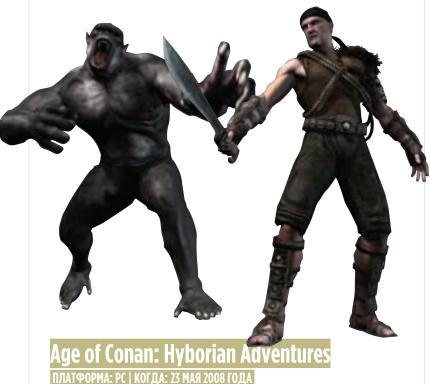


График выхода лучших игр на ближайшие три недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для РС и приставок на ближайшие три недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также РС никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC				
✓	18.04	Europa Universalis: Rome	Koch Media	Европа
	18.04	The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts	Европа
	18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
	01.05	Iron Man	Sega	Европа
2	06.05	Mass Effect	Electronic Arts	США
2	09.05	Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	Namco Bandai	Европа
	23.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Европа
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	01.06	Warhammer Online	GOA	Европа
	03.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа

	18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
2	22.04	Shin Megami Tensei: Persona 3: FES	Atlus	США
	24.04	Chaos Wars	03	США
	01.05	Top Trumps: Dr. Who	Eidos	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive	США
Z	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа

PLA	YSTATION 3			
	18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
	21.04	NBA Ballers: Chosen One	Midway	США
	25.04	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	Европа
2	29.04	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	13.05	Hei\$t	Codemasters	США
	23.05	Haze	Ubisoft	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	28.05	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	США
	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	01.06	Battlefield: Bad Company	EA Games	Европа
~	03.06	Sid Meier's Civilization Revolution	Take-Two	сша
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа

AAII				
	15.04	Okami	Capcom	США
	21.04	Battle of the Bands	THQ	США
	22.04	Target: Terror	Konami	США
	22.04	Wild Earth: African Safari	Majesco	США
	23.04	The Red Star	XS Games	США
	25.04	Wii Fit	Nintendo	Европа
	29.04	Castle of Shikigami 3	Aksys	США
	01.05	Iron Man	Sega	Европа
	02.05	The Secret Files: Tunguska	Koch Media	Европа



	06.05	Boom Blox	Electronic Arts	США
	06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	США
	20.05	We Ski	Namco Bandai	США
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
2	06.06	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Европа

XBO	X 360			
	18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
2	29.04	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	США
	09.05	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive	сша
	19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	28.05	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	США
2	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	01.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
	01.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	02.06	Unreal Tournament 3	Midway	США
	03.06	Ninja Gaiden II	Microsoft	США
	03.06	Spectral Force 3	Atlus .	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
<u>~</u>	06.06	Sid Meier's Civilization Revolution	Take-Two	Европа

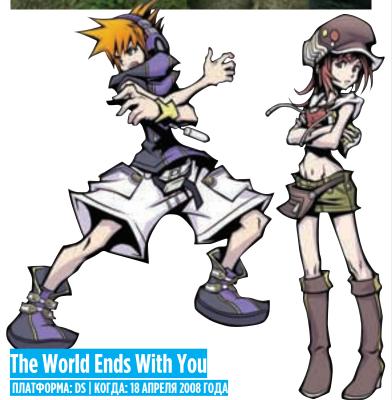
NIN	ITENDO DS			
~	15.04	Rondo of Swords	Atlus Co.	США
	18.04	Mystery Detective 2	505 Games	Европа
7	18.04	The World Ends With You	Square Enix	Европа
	20.04	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness	Nintendo	США
	20.04	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time	Nintendo	США
	02.05	Iron Man	Sega	США
	02.05	The Secret Files: Tunguska	Deep Silver	Европа
	06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
2	09.05	Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Европа
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	сша
	19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
	20.05	Summon Night: Twin Age	Atlus	США
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	01.06	Guitar Hero: On Tour	Activision	Европа
7	03.06	Sid Meier's Civilization Revolution	Take-Two	сша
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа

PSP			
18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
02.05	Iron Man	Sega	США
06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа





Kung Fu Panda ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, PS3. WII, X360 | КОГДА: 27 МАЯ 2008 ГОДА (США)





СПЕЦ

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ РС-ЭКСКЛЮЗИВЫ ГОДА «Windows – это не только операционная система, но и 3-4 эксклюзивные игры в год». На самом деле – даже больше.



0Б30Р

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST (PC) «Цивилизация» в real-time... теперь с демонами!



В РАЗРАБОТКЕ

FRACTURE (PS3, XBOX 360) Дрожь земли и неба стоны.



0530P

RAINBOW SIX VEGAS 2 (PC, PS3, XBOX 360) Террористам вход воспрещен!



0Б30Р

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION (PC) Самая правоверная игра на самой православной платформе. Новые трюки убийцы в белом балахоне.



В РАЗРАБОТКЕ

МАРШРУТЧИК (PC) Частный извоз на российских просторах с элементами аниме.



В РАЗРАБОТКЕ

50 CENT: BLOOD ON THE SAND (PS3, XBOX 360) Гастролеры с пушками.



0Б30Р

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (PS3) Ее величество Королева gopor.



0Б30Р

KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ (PC) Переложение классики в смешанном жанре от создателей «Космических рейнджеров».



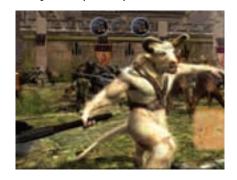
ДЕМОТЕСТ

ПЕРИМЕТР 2: НОВАЯ ЗЕМЛЯ (РС) Землекопы против водолеев.



РЕПОРТАЖ

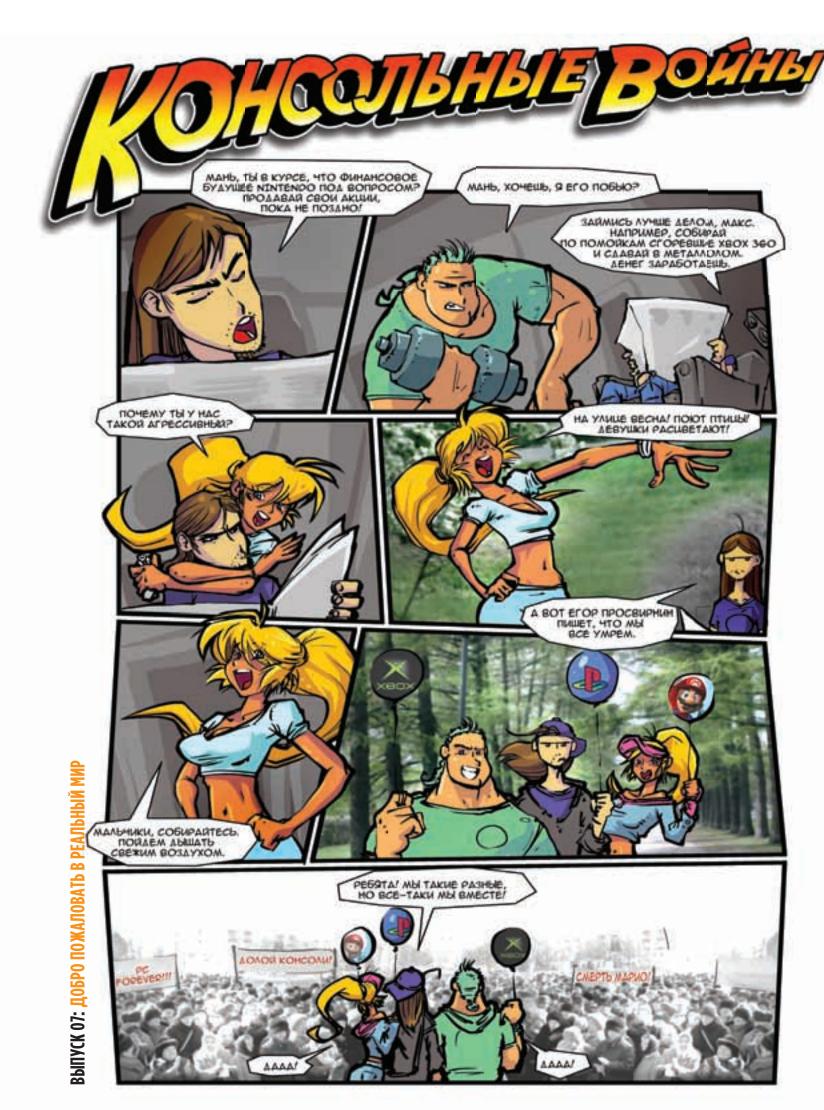
ПУТЕШЕСТВИЕ В НАРНИЮ Как создавалась вторая часть сериала.



СПЕЦ

УМИРАТЬ ИГРАЮЧИ История жанра survival horror.

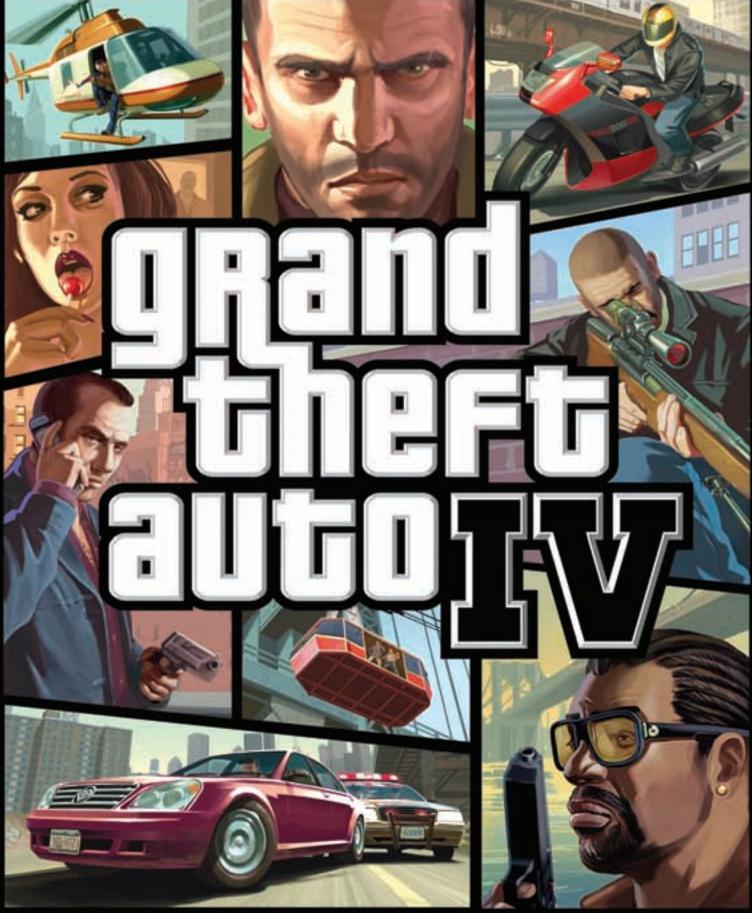






ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музына, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.
Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!
Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.



В продаже с 29 апреля

www.rockstargames.com/iv www.softclub.ru/gta







PLAYSTATION 3



08#257 | АПРЕЛЬ | 2008

GRAND THEFT AUTO IV | DISCIPLES III | ARMY OF TWO | CONDEMNED 2 | COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH | JUST CAUSE 2



